

ЕКСКЛУЗИВЕН
БЕТА ТЕСТ

The Lord of the Rings

Fellowship
of the Ring

2
гуска

PC
MANIA[®]

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (55), НОЕМВРИ 2002

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

UNREAL

Tournament 2003

No One Lives Forever 2

A Spy in H.A.R.M.'s Way

Heroes of Might and Magic IV

The Gathering Storm

Battlefield 1942

Total Club Manager 2003

Tips & Tricks

Mafia: City of Lost Heaven

PlayStation2

StarCraft: Ghost

LIFESTYLE

Extreme on net
Еротичните куестове

SOFTWARE

Linux Desktop революция
Desktop Wallpapers

ИНТЕРВЮ

с победителите на
турнира по Warcraft III

густрибуция



3 800819 010040 >
www.mart.bg

ПОЕМЕТЕ КОНТРОЛ ВЪРХУ ВАШИЯ КОМПЮТЪРЕН КЛУБ

Модерна счетоводна (billing) система
за интернет и геймклубове



- Динамично ценообразуване
- Клубни карти
- Нулева администрация
- 100% гарантиран контрол върху продажбата на компютърно време и услуги
- Статистики
- Надеждност
- Безплатна тримесечна trial-версия




Платформа: Windows XP Professional -
производителност, надеждност и
сигурност - гарантът на успешния
бизнес на компютърните клубове!

Гарантирана събираемост на всички приходи
Гарантирана липса на нежелани съдружници

БОНУС КЪМ
ВСЯКА ИГРА:
HI-FI СЛУШАЛКИ
PHILLIPS



ОРИГИНАЛНИ ИГРИ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНИ

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS +		99.90 лв
AGE OF MYTHOLOGY +		99.90 лв
MIDTOWN MADNESS 2 +		99.90 лв
MIDTOWN MADNESS 3		очаквайте
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV		29.90 лв.
*GRAND THEFT AUTO III		33.00 лв.

*Пропорционална цена до края на м. Октомври
Всички цени са с включен ДДС

Набираме дистрибутори.

За контакти: тел: (02) 965 76 25
e-mail: games@ontime-bg.com
web: www.ontime-bg.com

Търговски представител за цялата страна:
Трансфер Груп ЕООД
Пловдив - Фешън Център, ул. Антим 1-ви N 5
тел: (032) 625805, тел./fax (032) 624080



НОВИНИ

Геймърски новини 06

BETA TEST

The Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring 08

REVIEW

Unreal Tournament 2003	10
Battlefield 1942	14
Heroes of Might & Magic 4: The Gathering Storm	16
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	18
Hitman 2: Silent Assassin	22
NHL 2003	26
The Sims: Unleashed	29
Total Club Manager 2003	30
Stronghold: Crusader	32
Prisoner Of War	34
Divine Divinity	36
Earth 2150: Lost Souls	38
Conflict Desert Storm	40
Front Line Attack: War Over Europe	42
Empire Earth: The Art of Conquest	44
Snowboard Park Tycoon	46
Ghost Recon: Island Thunder	47
Speed Challenge	48
Gast	49
Bandits: Phoenix Rising	50

РЕТРО

Biorforge 75

PEN'N'PAPER

Magic: The Gathering – полева игра с карти 28

PS MANIA

PS Mania	53
StarCraft: Ghost	54
Tekken 4	56
TOCA Race Driver	57
Xanku	56

LIFESTYLE

Еротичните куестове през погледа на японца 51

SOFTWARE

Desktop Wallpapers 76

ПИСМА

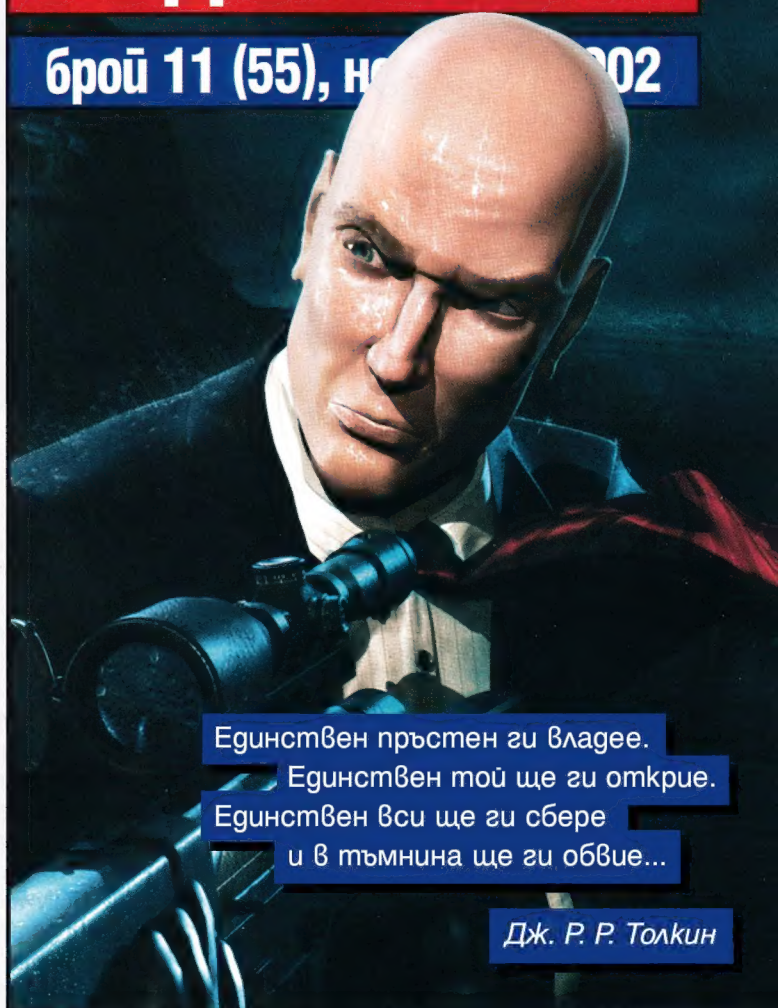
pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 11 (55), ноември 2002



Единствен пръстен ги владее.
Единствен той ще ги открие.
Единствен вси ще ги сбере
и в тъмнина ще ги обвие...

Дж. Р. Р. Толкин

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PlayStation Cheats	59
PC Cheats & Tricks	63

TIPS&TRICKS

Mafia: The City of Lost Heaven	60
--------------------------------	----

НОВИНИ

Mixed News	64
------------	----

HARDWARE

Intel Developer Forum – есен 2002	66
-----------------------------------	----

LIFESTYLE

Extreme on net	68
----------------	----

СОФТВЕР

Linux Desktop революция	70
-------------------------	----

ИНТЕРВЮ

След победата на по халба бира...	72
-----------------------------------	----

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Team 17 – успех по кривата на червея	74
--------------------------------------	----



преди три години...

На някои игри просто не им върви на корици. Винаги нещо се случва и те не заемат заслуженото си място и някак остават сантиметър встрани от фокуса на прожекторите. Специално за нас това е играта Unreal – основният претенгент за приза "най-велик 3D шутър" за последните 3-4 години. И както това се случи преди три години с корицата, която виждате горе, така се случва и сега с броя, който държите в ръцете си. Но ако си сложим ръка на сърцето – по-добре слаб PR на издателя, отколкото слабо заглавие за геймърите. Защото по-често е обратното – шум до небесата и после нищо особено.

Освен Unreal Tournament точно преди три години наизлязоха още заглавия като Heroes of Might and Magic: Armagedons Blade, NBA Drive 2000 и няколко игри на автомобилна тематика. Ако погледнете съдържанието на актуалния ни брой, можете примерно да поразмишлявате или на тема колко са се развили игрите като графика, или пък колко е зациклил геймингът в жанрово отношение.

Ако трябва да обобщим с една дума случилото се през това време, то тя е "развитие". За сравнение – в литературата има някъде около 30 основни сюжета и те са измислени много отдавна. Въпреки всичко продължават да излизат интересни и стойностни книги. Свършват ли иновациите? Както е казал шефът на Патентното бюро в щатите някъде в края на миналия век, напусайки поста си: "Край. Няма нищо за изобретяване. Всичко вече е измислено".

Петър Табов

EDITORIAL



Възход и падение на Blizzard Entertainment

Имало едно време една геймърска фирма на име Blizzard Entertainment. Тя била известна с това, че пускала нови игри горе-долу веднъж на две години. За сметка на това чакането винаги си заслужавало. Всяко нейно отпоре променяло из основи представата за това що е то гейминг. За няколко години фирмата успяла да събере армия от милиони верни последователи, които започнали да гледат геймингурията на две – Blizzard и всичко останало. Постепенно името на геймстудиото се превърнало в жива легенда. В това, което е Hollywood за съвременното кинопроизводство.

Всичко това обаче звучи твърде добре, за да е истина. Или поне не за дълго. След като успели да продават в многомилionen тираж хитове като WarCraft, StarCraft, Diablo и техните продължения, нещо станало с хората от Blizzard. Вероятно решили, че са звезди и това автоматично ги прави безгрешни. А може би толкова се възгордели, че забравили кои точно са техните почитатели и какво точно ги е направило такива. Но така или иначе геймдизайнерите и техните работодатели изведнъж решили да обърнат гръб на принципите, които ги изстреляха на върха...

А какво точно направи игрите на Blizzard толкова популярни? Дали е само перфектният и балансиран геймплей? Ами много просто – авторите на WarCraft, StarCraft и Diablo най-ефективно се възползваха от възможността да се играе онлайн. От възможността да бъдеш част от фенската общност. От възможността да размажеш главата на някое незнайно джугарче в Южна Корея например, и то без чийтове. От възможността да се изкачи в ранклистата на battle.net и да се чувстваш един от най-добрите геймъри в света.

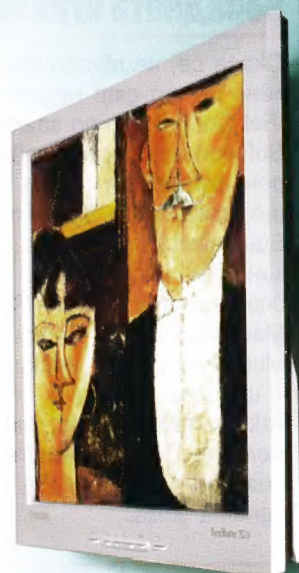
Раждането и еволюцията на battle.net на практика върхнаха вечен живот на Blizzard-ските игри. Те мо-

гат да бъдат преизграждани десетки и стотици пъти в компанията на нови и нови приятели и неприятели. За добро или за лошо обаче имаше една малка особеност – почитателите на Blizzard го един са PC-геймъри. Просто конзолният онлайн-гейминг все още съществува само в главите на своите създатели. Този факт обаче не попречи на Blizzard да посегне на най-свидното нещо за почитателите си, а именно – на безплатното геймене в мрежа. Преди около една година Blizzard триумфално обявиха, че следващото им заглавие – World of WarCraft – ще бъде онлайн-ролева игра, която не само че няма да има солови кампании, но и ще се разцъква само срещу месечна абонаментна такса. Този безпрецедентен комерсиален ход беше звучна плесница за всички, които със затаен дъх очакваха премиерата на StarCraft II. Вместо дългоочакваната стратегия, те научиха как регулярно ще бъдат доени.

Въпреки че шумно скърцаха със зъби, феновете преглътнаха обидата – нали все пак става дума за най-великата геймфирма на всички времена. Тогава те едва ли са предполагали, че след 12 месеца всичко това ще се повтори и то в доста по-брутален bug. Новият шамар се нарича StarCraft: Ghost (погробности на стр. 54) и е... ексклузивно конзолно заглавие. Така изведнъж се оказа, че и двете игри, по които Blizzard работи в момента, не са предназначени за съществуващата общност от фенове. И какво трябваше да значи това? Че фирмата ще покаже среден пръст на милионите си почитатели и ще ги игнорира поне до 2004-та? Явно точно това. След всичките тези арогантни ходове едва ли много хора ще приемат за чиста монета обещанието, че Blizzard има капацитет за паралелна работа по още един проект.

Морган Кроу

SAMSUNG



DigitAll *inspiration*

Дигитално *възхновение*

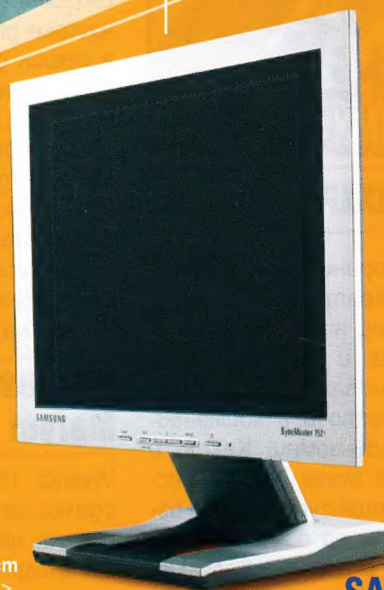
тънък
27 mm

VESA
окачване
за стена

SyncMaster 152T/172T

SM 152T/172T – най-тънкият монитор в света

15/17" TFT-LCD монитор > Размер на точката 0.297 > Яркост 350cd/m2 > Контраст 450:1 > Ъгъл на видима зона 160/150 [H/V] > Време за реакция под 25ms > Резолюция 1024x768@75 Hz > Сертификат TCO 99 > Тип на сигнала: Analog RGB, DVI Digital Link > Други опции: регулиране по височина и ъгъл > Налични цвятове: сребро, черно



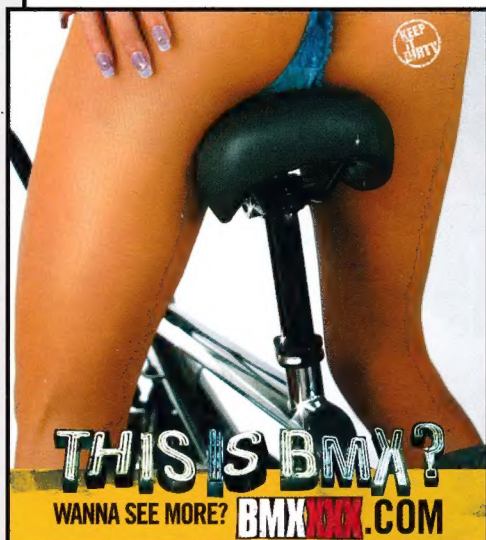
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.kkelectronics.com

Поредната игра за Виетнам

Оказа се, че авторите на Mafia усилено се трудят над геймка с името Viet Cong. Новото заглавие на Illusion Softworks ще представлява триизмерен шутър от първо лице, в който ще можете да вземете участие във Виетнамската война. Ще поемете контрол над петима командоси от специалните части – Radioman, Medic, Machine Gunner, Engineer и Pointman. Мисиите ще са агски разнообразни – ще има екипни и солови задачи – както тактически, така и с много мелета. По предварителна информация Viet Cong трябва да излезе чак уgnата зима.

Serious Sam със сериозно продължение

Хърватски информационни източници твърдят, че Serious Sam ще се сдобие с нова част и то съвсем скоро. Според тях новите сериозни приключения на Sam ще бъдат факт в началото на 2003 година както за PC, така и за Xbox.



Какво е BMX XXX?

Това е новото творение на Acclaim, в което не само карате колело, но и ставате свидетели на публични уризации, повръщания и кучешки секс. Ще срещате стрийптизърки и техните сводници, както и с космонавти, маймуни и извънземни. Както е видно, това ще е може би най-ексцентричната и нецензурна игра, излизала за каквато и да е платформа. Естествено, ще очакваме всякакви проблеми с крепителите на обществения морал и консервативната кри-

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

тика. Засега е ясно, че BMX XXX ще излиза за PlayStation 2, Xbox и GameCube, но скоро може да бъде обявена и PC версия.



Още от Microids – Post Mortem

Microids, създател на Syberia, обявиха, че работят над нова приключенска игра с името Post Mortem. Тя ще предлага нелинеен сюжет и над 15 часа геймплей. В нея ще можете да влезете под кожата на американския частен детектив Гъс Макферсън. Той е решил да се премести в Париж, но бива спонтанно нает от мистериозна дама, която иска да разплете убийството на сестра си и нейния съпруг – двете жертви са били ритуално обезглавени в хотелската им стая. Засега всички картинки от Post Mortem изглеждат агски обещаващо. Резултата ще можем да видим в края на тази есен.

Очаквайте всички герои на Marvel

Vivendi Universal и Marvel сключиха сделка за правата по разпространение на онлайн мултиплейър игри със супергерои. Става дума за популярни личности като Човека паяк, Фантасмичната четворка, X-Мен, Железния

човек, Капитан Америка и още 4,695 други знайни и незнайни типове, притежаващи свръхестествени способности. За съжаление първата игра по темата ще се появи чак през 2005-та.

Много нови игри по "Властелинът на пръстените"

Vivendi Universal обявиха, че ще разработват още няколко проекта за игри по сюжети на Дж. Р. Толкин. Новите заглавия са поверени на Black Label Games. Първото от тях ще представлява масова-мултиплейър ролева игра (MMORPG) и ще се казва The Lord of the Rings: Middle-Earth Online. Действията в нея ще се развиват из цялата Средна земя, а повече информация по темата все още няма.

The Lord of the Rings: The War of the Ring пък ще бъде реално-времева стратегия, в която враждуващите страни ще са двете – хората и елфите срещу мрачните легиони на злия Саурон. Сюжетът на играта ще се развива малко преди Загругата на пръстена.

Третата, може би най-очаквана, игра се казва The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Тя ще се появи за PC и всякакви конзоли съвсем скоро. Превию за нея ще намерите на стр. 8 в настоящия брой.



Enough! I say we use the Ring as a weapon! For none of you is powerful enough to bear the Ring to Morador!

Нова игра по филм на Тарантино

Black Label Games обявиха, че са подписали договор с филмовата къща Miramax и по този начин придобиват правата за изработка на PC игра по новия филм Kill Bill на Куентин Тарантино. Премиерата на филма се очаква в края на този месец, а срокове за излизане на играта все още няма. По предварителна информация тя трябва да излезе за PC и конзоли. Самият Тарантино също щял да вземе участие в разработката ѝ.

Филм по Doom III

Оказа се, че Warner Bros. усилено преговарят с ID Software по повод правата за екранизацията на очаквания брутален 3D екшън Doom III. От Warner планират да следват сюжета на PC варианта, където главният герой става свидетел на секретни научни експерименти в изоставена база на Марс. Вследствие на опитите се отваря портал към пъкля, през който в нашия свят нахлуват маса изчадия адови... ID Software уверяват, че ще се стигне до съгласие и съвсем скоро ще можем да видим краля Doom на големия екран!

Иде демо на Championship Manager 4

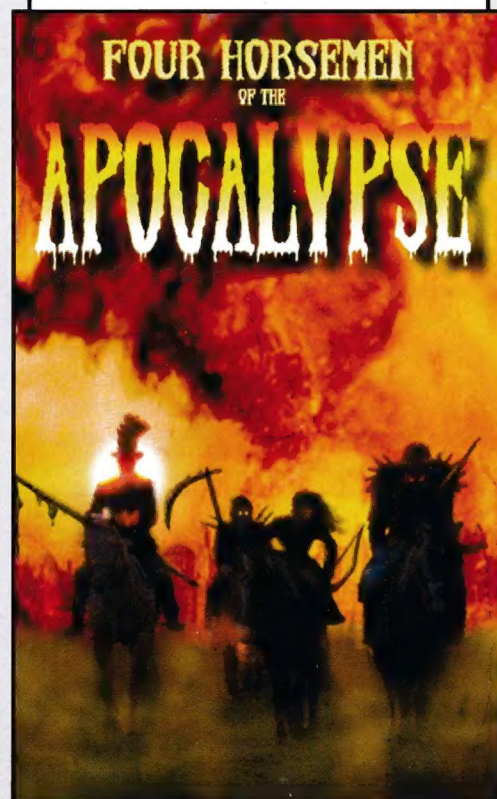
След 24 октомври може да проверявате по-редовно <http://www.sigames.com/>, защото според Sports Interactive могава трябва да се появи демото на дългоочакваното им творение Championship Manager 4. Те обещаваат, че в играта ще има изцяло нов реално-времеви енджин за симулация на мачове – нещо, което отсъстваше в предишните части. Заедно с демото SI ще пуснат и пач, който ънгейтва всички статистики в стария CM и добавя Корейската лига.

Започва бета тест на C&C: Generals

Стана ясно, че след 25-и октомври Electronic Arts започва публичния бета тест Command & Conquer: Generals. Четирите мисии, които ще бъдат на разположение, ще могат да бъдат разцъквани през интернет от геймъри по цял свят. В бетата ще участва всяка от трите страни в конфликта – САЩ, Китай и Армията за глобално освобождение (GLA). Записването за теста е обявено за 10 октомври. От записалите се EA ще изберат на случаен принцип 3000 геймъри.

Без Might & Magic X май...

Неговолни от представянето на деветия Might & Magic, 3DO сигурно няма да пускат следваща, десетата част. Те смятат да пренасочат ресурсите си към конзолния пазар, където се очаква да пуснат много нови заглавия. Спокойно, това по никакъв начин няма да попречи на серията Heroes of Might & Magic и обещаващата Four Horsemen of Apocalypse.



Отлагат SWAT: Urban Justice

Sierra обявиха, че очакваният SWAT: Urban Justice няма да се появи тази година. Според информацията, разпространена от тях, става ясно, че играта ще види бял свят най-рано в началото на 2003 г.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb догодина

След като наскоро се разбра, че Lucas Arts се трудят над приключенския екшън Indiana Jones and the Emperor's Tomb, изтече информация и кога играта ще се появи – чак през пролетта на 2003 година. Това е малко странно, тъй като около Коледа се очаква конкуренцията продукт – новите приключения на Лара Крофт.



SimCity 4 ще почака още

От EA изненадващо съобщиха, че SimCity 4 ще може да излезе най-рано през януари 2003 година. Маркетинговият отдел на фирмата е посъветвал разработчиците да се потрудат още малко над бетата и да забавят проекта, което щяло да се отрази по-добре на продажбите.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
NFS: Hot Pursuit 2	EA
FIFA 2003	EA Sports
NBA Live 2003	EA Sports
Lord of the Rings	Vivendi Universal
Civ III: Play the World	Infogrames
WWF RAW	THQ
Castle Wolfenstein: Enemy Territory	Activision
Medal of Honor: Reload	EA
Battle Realms: Winter of the Wolf	UBI Soft
Iron Storm	DreamCatcher
Mechwarrior 4: Mercenaries	Microsoft
Hearts of Iron	Strategy First
Starfleet Command 3	Activision
Moto-X	Konami
Silent Hill 2	Konami

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители.
Редакцията не носи отговорност при промени.

the LORD OF THE RINGS™

— THE FELLOWSHIP OF THE RING —



Миналогодишната поява на първата част от филмовата трилогия "Властелинът на пръстените" задейства някакъв невидим механизъм. Изведнъж повечето геймкомпани бяха обзети маниакалното желание да се сдобият с правата над пленителния и вечен свят на Толкиновите романи. И всичко това започна с такова настървение, че сякаш "Големият народ" (както ни наричат хобитите) за пръв път осъзнава гения на великия английски писател и филолог благодарение на филма, а не чрез книгата му. А те, впрочем, са истинско златно находище за каквито и да било сюжети на фентъзи игри. Сега, почти половин столетие след като книжното тяло на "Властелинът на пръстените" вижда бял свят, е на път да се появи и първата качествена игра за PC, правена по неговата история.

И тъй като може и да настане гребничко объркване, ще добавя няколко думи леко встрани от темата. Тази статия ще разглежда PC-версията на играта The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, която се разпространява от Universal Interactive (студия на Vivendi Universal) и е създадена по мотиви от едноименната книга. Правя това пояснение, тъй като и Electronic Arts се канят да издават поредица игри по The Lord of the Rings, но те ще се основават на филмовата интерпретация, а не на самата книга.

И така, сега вече можем да преминем и към главната идея на тази статия, а именно – предварителни, специални и ексклузивни впечатления

"Единствен пръстен ги владее. Единствен той ще ги открие. Единствен вси ще ги сбере и в тъмнина ще ги обвие..."

от геймплея на TLOTR: The Fellowship of the Ring, чиято бета версия вече е готова.

Загруката на Surreal

С тежкото бреме да върхне живот на легендарните герои и същества, населяващи Средната земя, е натоварен изпадналият в забрава екип на Surreal Software. За тези, които не си спомнят, ще кажа, че тази компания направи шеметен дебют на геймърския пазар преди няколко години с екшън приключенската игра Drakan: Order of the Flame. В нея се разказваше за необикновения съюз

между едно изключително привлекателно (но и опасно) момиче на име Рин и гревния дракон Арокх. Героинята на Surreal беше първата реална конкурентка на Лара Кроф за титлата на Мис "Интерактивна мацка".

Но да се върнем на темата. Бета версията на The Fellowship of the Ring ме кара да мисля, че загруката на Surreal върши своята работа почти перфектно. Едно от най-големите им предимства пред Electronic Arts е, че в техните ръце се намира лицензът за използване на книгата, а не на едноименния филм. А всички знаем, че в почти всички случаи всякакви кино интерпретации бледнеят пред своя книжен оригинал и първоизточник. Но само времето ще покаже коя от двете поредици игри ще сполучи повече. Ръкавицата е хвърлена.

Пръстенът потегля

Fellowship of the Ring е еталон за екшън/приключенския жанр. Гледната



ACTION/ADVENTURE

издател	Surreal Software / Vivendi Universal
сайт	http://www.lotr.com/
излиза	22 октомври 2002





точка в тази игра е от трето лице с камера, фиксирана над главата на героя по подобие на Drakan. И както може би вече ви е хрумвало, в различните етапи от геймплея под ваше командване ще попаднат различни герои от задругата като хобита Фродо, Арагорн и магьосника Гандалф... За разлика от филмовата версия техните приключения в играта се придържат по-строго към сюжета на книгата. Съвсем малък пример в това отношение е, че по пътя си ще имате щастието да се срещнете със стареца Том Бомбадил, който с помощта на своята омагьосваща песничка ще ви спаси от клоните на огромното първо Върбалян.

Играта с всеки един от героите се отличава чувствително. В самото начало на The Fellowship of the Ring под ваше управление ще попадне Фродо – първоначално въоръжен с пръчка и камъни, неговите мисии са свързани предимно с промъквания и изпълняването на дребни задачи. Докато се намира в Графството, хобитът ще бъде принуден да избяга от своите преследвачи – Черните конници, използвайки прикритието на нощта и отвлечайки им вниманието с камъни.

Играта с Арагорн пък представлява истински първокачествен екшън. Въоръжен с меч и лък, той ще защитава носителя на пръстена, Пипин, Сам и Мери, пробивайки си път сред орди хищни вълци и други грозни същества. Гандалф пък създава предпоставки за най-разнообразен геймплей. В едната ръка той държи жезъл, с който хвърля опасни и унищожителни

заклинания, а в другата – своя дребен елфически меч. Магьосникът нееднократно изнася на своя гръб каузата на цялата задруга. Особено в момента, когато ще се изправи срещу обляната в огън черна фигура на зловещия Балрог върху моста на Хазад-Дум.

Общи впечатления

Бетата на The Fellowship of the Ring е доста ефективна. Самата игра е живо доказателство, че нейните създатели са истински и верни почитатели на Дж. Р. Р. Толкин. Единственото нещо, което ме притеснява обаче, е, че крайният резултат може да се окаже едно относително кратко приключение. Надявам се тези мои съмнения да се разсеят с излизането на финалната версия. А иначе е истинско удоволствие да се разходите из Графството и да размените по няколко приказки с неговите обитатели, да усетите злокобния полъх на Старата гора, криволичейки по нейните пътеки, и да проследите почти всяко приключение, споletяло задругата на пръстена чак до нейното разпадане.

Що се отнася до енджина на играта – нямам никакви оплаквания. Ако не ме лъже паметта, той представлява силно подобрена версия на старата графична платформа Riot, използвана през 1999-та в Drakan. Еволюцията на графичната платформа е очевидна: детайлността и специалните ефекти са завидно добри. Използвайки своето въображение и всички налични илюстрации, Surreal Software са успели (годолкото могат) да пренесат атмосферата на епичната книга на нашите монитори. Естествено, не трябва много да ги съдим, ако тук-там присъстват дребни грешки и несъответствия, защото пресъздаването на необятния свят на "Властелинът на пръстените" е една изключително трудна, бих казал дори непосилна задача. Едва ли някой би могъл да материализира идеите на Толкин в тяхното пълно величие, освен може би самият писател.

Омагьосващи мелодии

The Fellowship of the Ring е поглатен с един прекрасен и възшебен саундтрак. Точно такъв, какъвто би трябвало да има игра от подобен род. Множество омайващи струнни и духови мелодии ще се леят от вашите колонки и ще ви карат да се чувствате неразделна част от магическия свят на Толкин и самото приключение.

Остана само едно нещо, което всички фенове на качествено фентъзи вероятно искат да чуят, а именно кога да чакаме този маниашки екшън/агвенчър. По план The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring трябва да излезе към края на месец октомври или най-късно в началото на ноември. Вероятно по времето, когато ще четете тази статия, финалната версия на играта вече ще пътува към поточната линия за дискове. Затова съвсем скоро очаквайте по-подробно представяне на единственото заглавие по "Властелинът на пръстените", което ще види бял свят за PC през тази година.

Владимир Тодоров



Unreal TOURNAMENT 2003



3D ACTION

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	PC CD ROM 3 CD
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
издател	Digital Extremes / Infogrames	
сайт	www.unrealtournament2003.com	
хардуер	Pentium 900 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card, DirectX 8.1	

3...2...1....show time!

— И нека чуя приветствията ви за Сините-е-е ДЯВОЛИ-И-И!”, изгърмява гласът на водещия, стопявайки се след секунда в стоварилия се като цунами върху японско селце реф на тълпата. “Някой ден ще му пръсна главата на тъпото копеле, най-малкото защото ме гразни папиюнката му”. Докато се запътвам с отбора си към арената, поглеждам за последно екипировката, нагласям индикаторите за боеприпаси и живот и оглеждам екзалтираното множество. “Много са...”. В учебниците по история на 20-ти век дядо ми показваше снимки от една подобна игра — кеч май че се казваше. И тя е събирала хора от същата порода. Да, времената се менят, хората — рядко. Даи им кръв и силни емоции и са готови да загубят половината си живот в съзерцание на това първично зрелище. “Мамка му — гледат ни и деца”. Май че последното си го помислих на глас, защото усещам нежната ръка на Сет по бузата си и чувам нейния глас:

Да не те е треснал пристъп на морализъм точно преди шоуто?

Та така се гради история, приятели. С точно такива игри. Защото много shooter-и угват и си отиват, но малко оставят следа не само в сърцата на една дребна купчина верни фенове, но и в умовете на стотици хиляди геймъри във всички възрастови групи. Малко успяват да станат еталон за графика, геймплей и звук, а всеки дребен елемент от тях се помни дълго време след излизането им. Още по-малко са тези, които не само че покриват горните условия, но успяват и да предложат свръхдоза забавление както в единичен, така и в мулти режим. UT 2003 записва по една голяма червена точка във всеки един от тези показатели. И нека започнем със single-a в играта....

“Монетата полита със звън във въздуха, превърта се няколко пъти и започва падането си надолу.

- ЕЗИ! Червеният отбор избира типа игра, синият – арената.

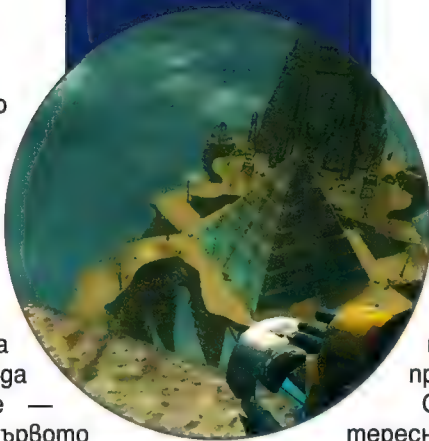
Хмм, преди да го застрелям ще му откъсна топките, наистина папиюнката му е отвратителна.”

Играта започва с агски забавно и помпозно интро, което вероятно ще предизвика весели асоциации с началото на среща по кеч. По всичко личи, че създателите на UT 2003 искат да превърнат своята игра в не-

що като виртуално превъплъщение Wrestling-турнирите.

Както споменах в preview-то, има четири типа игра. Deatmatch-ът е по-скоро режим за загарьвка. Няма нужда от много мислене — просто грабвате първото попаднало ви пушкало и разкъсвате задниците на всички нещастници, мернали ви се пред погледа. Същото важи и за вашия задник, така че ако изпитате остра нужда някой да ви го пази, се насочете към Team Deatmatch-а. Интересно нововъведение в играта е наличието на така наречения "адреналин". Той присъства под формата на халчета, пръснати из нивата. Задачата ви е да ги събирате, а когато нивото на адреналина достигне цифрата 100, можете да активирате някое от специалните си умения. Ако например бързо натиснете клавиша "напред" четири пъти, героят ви ще започне да се движи с по-висока скорост. Ако път четирикратно натиснете копчето "назад", здравето на вашия човек започва да се регенерира. Имайте предвид обаче, че при задействането на тези скрити способности нивото на адреналин ще започне да спада. Когато то достигне нула, нещата пак ще си бъдат по старому.

Ясна представа за истинския облик на играта обаче ще придобиете чак при Team Deatmatch-а. Просто живеем в годината на team-based shooter-ите и UT2003 не изостава, въпреки че запазва цялата динамика от предишната част. Ако играете в мулти и успеете да накарате поне още трима от отбора си да действат като такъв, ще разберете какво искам да кажа. Просто е брутал-



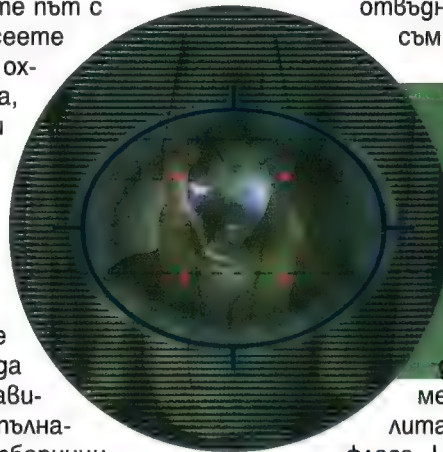
но да видиш как четири бойци с link-gun-ове за секунда размазват нагруданото противниково говедо с 200 life, 150 armor и damage amplifier, просто защото той е тръгнал да се прави на бог, но е САМ. Следва може би най-интересният от режимите —

Double Domination. Целта е проста — позиции А и В си седят на две места в нивото, трябва да поемете контрола и над двете за 10 секунди, за да получите фраз. Тук стават най-динамичните и инфарктни игри. Чувство за отчаяние ви залива, когато чувате как броячът отчита 4 секунди до точка за противника, а на вас ви трябва поне 6, за да стигнете до така бленувания рубеж. Невижда на еуфория ви обзема, когато успеете да си пробие път с 25% здраве, да отсеете двата противника, охраняващи позицията, да я задържите и да се поминете миг, след като компютърът е отброял точка в полза на вашия тим. И така до умопобъркване... Помнете, че сам никога няма да можете да се справите. Ще ви е нужна пълната подкрепа на съотборниците, добро познаване на нивото и най-преките маршрути до желаните локации, както и отлично планиране на атаката и стратегията преди мача.

Capture the Flag си остава практически непроменен. Новост са само нивата, като при игра с ботове обикновено вие вършите черната работа. Това са и едни от най-продъл-

жителните мачове — при добри играчи от двете страни на барикадите и при по-обширна карта отбелязването на точка може да отнеме до половин час. И тук стратегията и планирането на битката стоят равно до рамо с точната стрелба. Често ще сте поставени пред дилемата дали да патрулирате и пазите собствения си флаг или да помогнете на съкипника, отмиъкнал вражеския и обсебен с порой от куршуми.

"Зап!". Ахх, мразя го това чувство — секунди след като са те разпарали, малкият имплант в мозъка ти изпраща всичките си спомени в един от стотиците клонинги, приготвени от организаторите да влязат в играта веднага след твоята гибел. Поглеждаш шампата на ръката си. 212 — толкова пъти си умираш в тригодишната си кариера на гладиатор. На гясната ти ръка сега друга шампа — колко гада си пратил в отвъдно. 3.4К. Хех — добър съм...



Профучавам покрай Осата и ѝ заповядвам да ме следва. Първото шибано копеле, изпречило се на пътя ми, получава ракета в корема. Преди още крайниците му, откъснати от торса, да се приземят зад мен, втора ракета полита към защитника на флага. Насочвам се към него, когато ярък енергиен лъч се забираща в главата на Осата, а статичното електричество полита към мен. Мамка м...!

"Зап!". Е сега ви разкатах, копелета. Затичвайки се към най-близкото оръжие, отделям, за да помахам на Сет. Тя се усмихва, но миг по-късно тялото ѝ е разкъсано от куршуми.

Зареди купона!

shaker club

ТАЛОН ЗА ОТСТЪПКА

ВЗЕМИ СВОЯТА

ОТ ЛЮБИМИЯ СИ КЛУБ!

Повече информация на сайта на талона...



Енерджи NON-ALCOHOLIC DRINK

С този талон ползвате отстъпка в клубовете:

Инферно, Aliens, Базата, Next Level, Цитаделата, Лабиринт, Ноте, Club 35, верига от зали Виртуален Свят

Очаквайте нашите промоции там!



те на тежка картучница. Обръщам се, бързо превключвам щита... Не, не беше достатъчно бързо. Мамк...!

"Zap!". Бесен съм. Е, копелета, тоя път наистина няма милост. Изстрел... Мам...!

"Zap!". Най-накрая докопах голямата броня, нямам спиране НЯМАМААМ! Усещам адреналина в кръвта си. Още малко и ще експлодирам. Сам докопвам тежката картучница и се засилвам срещу противника. Обсипвайки го с огън, чувството за приближаваща опасност внезапно ме залива. Правя задно салто, а ракетата, предназначена за мен, се забива в противника отпред, разпръсквайки го из цялото помещение. Още във въздуха вадя верния си "гърмотевичен" снайпер и фокусирам мерника върху главата на гадината с ракетомета. Hasta La Vista, Baby!

ХА! Това беше! Адреналинът е на мах, четири бързи подскока напред и започвам да усещам как кръвта закупява във вените ми. Като светкавица се стрелвам напред, гонявам флага и отпервам към базата.

"Тая точка е за нас, прасета!"

Bombing Run-а... Ами някак не успя да ми влезе под кожата, просто няма особена тръпка. И, ей, не бързайте да се пените, това си е лично мое мнение...

А сега нещо повече за ботовете и техния безспорно смъртоносен изкуствен интелект. Всеки един от тях си има пет показателя — точност, подвижност, агресивност, тактически умения и любимо оръжие. Те варират между 50 и 100 и пряко определят ефективността му в зависимост от режима на игра. Така например за deathmatch е хубаво да имате в отбора си ботове с висока подвижност и точност, докато за Double Domination тактиката и способността им да действат в екип могат да променят изхода на мача. Доста важна е и подготвителната фаза преди мача. С други думи — сложете някой с висока точност и подвижност зад гърба си, изберете прецизен стрелец с агресивен нрав и любимо оръжие снайпер на support поста при флага ви и можете да разчитате, че базата и задникът ви винаги ще са добре подосигурени.

При сингъл игра ще минете през осем квалификации, за да игнете на турнира. След като се класирате, ви трябва победа в определен брой мачове във всяка дисциплина, за да спечелите купата. Новите турнири се отварят, едва след като сте завършили няколко мача успешно.

Но ако питате мен, единичният

режим на игра всъщност е просто обширен tutorial, имащ за цел да ви запознае с картите и стиловете на игра. Tutorial, ама с такива степени на трудност, че постоянно можете да го използвате за поддръжка на формата. Така или иначе мултието е истината. Но за него нямам какво да кажа освен — опитайте сами. Въпреки че... тук е моментът да въздъхнем тежко. Има няколко причини за CS-манията и една от тях са собствениците на клубове. Много от тях едва ли ще прежалят парите за ъпгрейд на видеокартите, за да могат да пуснат UT 2003.

А графиката наистина си източва всичко от системните ресурси. С Thunderbird на 1000, 256 RAM, GeForce2 играта върви с около 20 кадъра на 800x600, medium детайли, 32-битов цвят при средно голяма карта. За да се насладите напълно на красотите, ще ви трябва поне 1500-мегагерцово CPU, 512 RAM и GeForce3. Но има какво да се види. Като започнем от нивата — мистични гори, обвити в мъгла, клаустрофобични коридори с



престарели лампи, хвърлящи оскъдна светлинка върху оръжието, набраздени с вълни водни повърхности, отразяващи силуета на вашия герой — и стигнем до перфектно анимираните движения на бойците и разлитащите се хуманоидни чаркове (хората са едва 20% от персонажите). Просто това е "Must have" игра...

А, щях да забравя, ако сте от онези играчи на стария Unreal Tournament, които обичат да стрелят по шест ракети наведнъж, пригответе се за кофти изненада — вече можете да гърмите само с по три. Какво да се прави — балансът на оръжията му е майката. :-)

"Отново флагът е в ръцете ми. Затичвам се към базата. Опа, три от копеленцата са се окопали около единствения път. Добре, че при избора на mutator избрах "четворен скок" и "понижена гравитация". Засилвам се и в момента на скока изстрелвам

три ракети. Подскачам още веднъж, и още веднъж, и още веднъж... Двама от противниците ме следват във въздуха, а третият продължава да ме обсипва с огън от земята. Мамка му! Я, тоя път успях да го кажа докрай... Обръщам се и виждам два трупа, порещи въздуха в посока надолу. Последният гад се гърчи в краката ми. Я, аз ли направих всичко това? Продължавам спринта си към базата...

Публиката е като луга. Изнесли сме им почти двучасово шоу със солидно количество вътрешности, размазани по екраните. Махвам на феновете и се усмихвам, три реда зъби на всяка челюст и раздвоен език. Какво да се прави, винаги влизам в графа "зашеметяваща усмивка". До мен сет вдига горната част на бронята и се изплъзва на загубилия отбор. На батко слагураната.

— Ауге, бебчо, време да се прибираме... И се надявам да ти е останал адреналин за купона довечера...

Гушвам я, излизайки от арената. "А, щях да забравя нещо", сепвам се аз и вкарвам последния куршум в главата на водещия. "Наистина ме гразнеше тая папишонка".

Георги Панайотов

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL

INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ 3D SHOOTERS
ADVENTURES
STRATEGY
SPORT
RACING
RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 5 ЛЕВА

CPU T-BIRD 1200 MHZ
512 MB RAM
GEFORCE 2 MX400 64M
17" LG FLATRON

100MB ВРЪЗКА ДО

Handoff



ТАЛОН

ЗА БЕЗПЛАТЕН
1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ



NEXT LEVEL

Почти реални симулации на битки от Втората световна...

BATTLEFIELD

1942



Много рядко ми се случва да играя first person shooter и да онемея от кеф по него. Още по-рядко пък ми се случва да хвана някой тактически екшън и да изпитам подобни емоции. Каквито и суперлативи да си говорим за Medal of Honor, тя определено не ми се понарава и затова имах нужда от нещо подобно, но по-увлекателно. Ето, че Digital Illusions ми дадоха това, което исках. То се нарича Battlefield 1942 и сега всички геймъри, които очакват подобаваща тактическа симулация на битки от Втората световна, я получават. Не ме разбирайте погрешно — MoH беше една много добра игра, но едва ли мога да я нарека "реална симулация". Ако я оценяваме по

същия критерий, Battlefield 1942 е една почти "реална" тактическа игра, която е на една ръка разстояние от перфектно пресъздадената битка. Защо ли? Ами, например един факт, който доста приближава играта до реалността, е присъствието на фронтови линии на бойното поле. Всеки един от вас, играл Sudden Strike, ще си спомни, че и там имаше фронтове, което придаваше страховтен реализъм. Най-точният отговор на въпроса какво е Battlefield 1942 е

Sudden Strike от първо лице!

Друг важен елемент, който много ме впечатли в Battlefield 1942, е перфектно измисленият баланс между тактики и екшън. Играта не е интерпретация на Delta Force в една по-ранна епоха, нито пък е твърде бърз екшън от квейковски тип — всичко е точно премерено. За да разберете какво имам предвид, май е по-добре да задълбая в подробностите.

Действащите противници в конфликтта са пет: Америка, Англия и Русия, срещу Германия и Япония. Можете да застанете на страната на която и да е от двете враждуващи държави, като всяка от тях има 16,

за съжаление, еднакви мисии. Преди всяко сражение ще ви се наложи да изберете като какъв вид пехотинец искате да се включите в мелето. Вариантите са: снайперист, картечар, базукар, инженер и лекар. :) Снайперистът е по-известен като Front Scout и разполага с пушка, която има мерник с голям zoom. Той е особено полезен в големи открити местности. В градовете и при по-близките битки изглежда няма смисъл от него. Картечарят заема най-предните линии по време на сражение. Той е живият таран, разполагащ с незаменима лека картечница и пет пълнителя. Базукарят (а.к.а. противотанкова пехота) разполага, както сигурно предполагате, с гранатомет и е перфектен за разбиване на всякакви видове МПС-та. Инженерът има на разположение неавтоматична пушка, която зарежда бавно и дава голяма разсеяка. Поради тази причина той може да я ползва само за самоотбрана. Другите доста по-важни атрибути на инженера са експлозивите и мините. С тях можете да взривите всичко, което се движи и което по принцип е доста трудно разбиваемо. Лекарите пък разполагат с лека(р) картечница, която стреля много бързо, но адски неефективно. За сметка на това те могат да се притекат на помощ на всеки ранен войник. Точно поради това са незаменими.

Самият стил на игра дори в соловите мисии в Battlefield е

една вид мултиплей

Влизате в ролята на войник от една от двете враждуващи коалиции и започвате да помагате на съексплиците си, които в соловата игра са ботове. Те могат да правят всичко, което вършите и вие — да стрелят, да правят засади, да укрепват постове, да влизат в МПС-та. Тук е мястото да спомена, че в Battlefield 1942 всяко едно превозно средство може да се управлява. Всеки танк, самолет, кораб, лодка, БТР или джип може да стане Ваше владение. В танковете примерно има три позиции — на



FIRST PERSON ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Electronic Arts / Digital Illusions
сайт	http://www.battlefield1942.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

2 CD



оръдието, на леката картечница върху купола (където сте незащитен) или в общото помещение, където само може да се криете. Освен това всяка стационарна тежка картечница, артилерия или торпила може да мине под ваш контрол само с натискането на бутон "Е".

Благодарение на тази възможност Battlefield 1942 се превръща в много повече от тактически шутър и това кара играча да се чувства като на истинско бойно поле. При провеждане на сражението е важно всяка враждуваща страна да овладява противниковите постове или все още незаети позиции. В повечето случаи там има отбранителна техника, под формата на тежки картечници или артилерия, която помага при отбраняването им. Целта на всяко сражение е да избиете определен брой вражески войници, а цифрата се определя в началото на мисията.

Ако умрете в изпълнение на войския си дълг

получавате възможност отново да изберете като какъв да се биете и след като изтече Spawn time-ът, отново се впускате в битката от избраната позиция. Разнообразието на картите е голямо. Има градски операции, горски сражения, битки на полета, флотски десанти срещу острови или тяхната отбрана, защита на крайбрежни постове и т.н. Единственият недостатък на играта обаче е присъствие-

то на само 16 мисии. Дано от DICE пуснат тар раск скоро, защото след третото преиграване на всяко сражение битките стават леко еднотипни.

В графично отношение Battlefield 1942 е реализирана много добре като отново е наблегнато на реализма. Дразни липсата на aimed-shots или по-скоро последиците от тях. Ако уцелите някой вражески войник в крака, той няма да започне да накуцва нито пък ще се строполи на земята. С тези гребни недостатъци обаче се свиква или по-скоро останалите красоти компенсират за това. Агска реалистична е гледката, когато по време на гъжд вражеските самолети захождат над фронта, а противовъздушната отбрана отголу ги обстрелва.

Най-общо казано графика не е от типа: "Уау, по-добро няма, няма и да има!". Тя е просто точно това, което трябва на игра, посветена на Втората световна. Саундът също е много як, като всяка различна страна в конфликта говори собствения си език. Това внася много готина атмосфера в играта. От време на време обаче се сблъсках с досадни засичания на звука, но с пач 1.1 всичко се оправи.

Цялостното ми впечатление от Battlefield 1942 е много, ама много добро. По-яка симулация на битките от WWII според мен досега не е излизала и съм във възторг. Дано скоро се появят нови карти, тъй като вече съм жаген за още руска кръв...

Орлин Широ

КАКВО МОЖЕМ ДА УПРАВЛЯВАМЕ

Америка:

M10 Wolverine, M4 Sherman, M3 Half-Track, Willys Overland Jeep MB, M7 Priest, B-17 Flying Fortress, SBD-6 Dauntless, P-51 Mustang, F4U Corsair, USS Enterprise, HMS Prince of Wales, USN Fletcher Class, USN Gato Class, LCVP Higgins Boat.

Германия:

PzKfW Mk.VI Tiger, PzKfW Mk.IV Panzer, Hanomag Sdkfz.251, VW Type 82 Kubelwagen, Sdkfz.124 Wespe, Junkers Ju 87B Stuka, Messerschmitt Bf-109e.

Япония:

Chi Ha 97, Hanomag Sdkfz.251, VW Type 82 Kubelwagen, Sdkfz.124 Wespe, Aichi D3A1 Val, A6M Zeke/Zero, IJN Shokaku Class, IJN Yamato, IJN Akizuki Class, U-Boat Type VII C, Dai-Hatsu 14M.

Англия:

M10 Wolverine, M4 Sherman, M3 Half-Track, Willys Overland Jeep MB, M7 Priest, Spitfire Mk VB.

Русия:

T-34/85, T34/76, M3 Half-Track, Willys Overland Jeep MB, BM-13N Katyusha "Stalin Organ", Yak-9

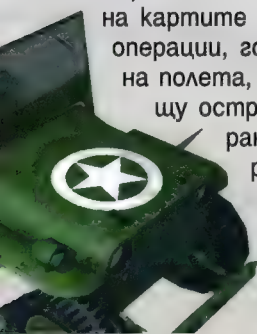
НАКРАТКО

Плюсове:

Много добра комбинация между тактика и екшън.
Свобода на действията.
Мултиплейър до 64 човека.
Разнообразие от бойци и военна техника.

Минуси:

Много малко карти.
Няма визуализация на aim-shots.
Някои звукови бъгове.



HEROES IV

of MIGHT AND MAGIC

THE GATHERING STORM

Дългоочакваният мултиплейър
и не толкова очакваният add-on

За ужас на повечето PC-геймъри на тазгодишното геймизложение ECTS ветеранът 3DO се ориентира главно към представянето на свои конзолни продукти. Разбира се, имаше нещо и за нас, феновете на компютърните игри: заедно с многообещаващия готик-екшън от трето лице Four Horsemen of the Apocalypse компанията представи и първия експанжън за Heroes 4, известен под името The Gathering Storm. Add-on-ът се очакваше не толкова заради няколкото по-скоро символични нововъведения, вложени, вероятно за да обосноват прибирането на двацетте долара за притежаването на диска, колкото заради обещания мултиплейър, за който всички фенове на поредицата плачат от доста време. В експанжъна дългоочакваният пълноценен

мултиплейър наистина е налице

Очевидно 3DO го пуснаха чак сега, за да си гарантират, че продажбите на добавката ще бъдат съизмерими с тези на основната версия на Heroes 4. Като цяло това е нелош маркетингов ход, въпреки че мултиплейър пачът може да се изтегли и безплатно от интернет.

Известно е, че независимо от приличните продажби на Heroes IV, фирмата предприе мащабна чистка в екипа, работил по създаването на играта още през първата седмица след неговата официална премиера. Голяма част от хората бяха изхвърлени с

шупове, а останалите можеха да продължат работа при унижителни за тях условия. Учудващо е, че в тази ситуация The Gathering Storm изобщо успя да види бял свят.

Трябва да се признае и че сравнението с думичката "Heroes" вече започна да губи магическото си значение, когато обясняваме, че някоя игра е еталон за походова стратегия. Напоследък излязоха много интересни и качествени заглавия в жанра, които успешно конкурират дългогодишния лидер. Сред тях безспорно са Age of Wonders 2 и Disciples 2, а с някои уговорки към тях можем да прибавим и реално-времевия титуляр WarCraft III. Ето защо без особено въодушевление приготвих диска с add-on-a, както и предните два диска (понеже, като повечето от вас, вече бях изтрил Heroes 4 от харда си), и започнах да играя.

Нека да видим какво ни предлага The Gathering Storm и дали има за какво да се радваме. Jon Van Caneghem и неговите помощници дизайнери Christian Vanover и Bryan Farina са разработили пет нови герои. А те са: Bohb — архимаг, Agraynel — бард, Kozuss — чародей, Dogwoggle — варварин и Alita — некротант. С тази петорка трябва да спрете полуделия магьосник Hexis, който иска да покори целия свят. Въпросният душманин е овладял силни магически познания в областта на природните стихии и смъртта, като със своите деяния заплашва не само кралството Devonshire, но и всички земи Lodwar.

Колкото повече нараства силата на магьосника, толкова повече се увеличава и неговото разрушително въздействие върху околната среда. Земята е поразена от земетресения, наводнения и бури. Както виждате,

сюжетът е повече от банален

той е направо наивен. Срещу сравнително скромнен хонорар бих им измислил далеч по-увлекателна исто-

Campaign Selection



рия (стига да имаше кой да ми предложи все пак :-)). Но така или иначе сюжетът не е всичко.

В играта са включени шест нови кампании (The Isle of Pyre, Into the Jungles, Isle of the Dawn, The Unexpected Prize, First Contact и The Gathering Storm) и 20 самостоятелни мисии, повечето от които предлагат средно големи карти с по двама или трима участници, което е много по-приятно за игра от предишните. Изключително забавна е шестата кампания, където петте героя трябва да положат съвместни усилия, за да се справят с безобразията, които прави Hexis. В другите пет сценария можете да играете поотделно с всеки един от новите персонажи.

Включени са седем нови сгради — пет нови магически магазина и две арени — бойна и магическа. В играта са вкарани четири нови същества и 16 непознати досега артефакта, като например Angel Feather Cloak и Necklace of Muses. Новите създания до едно са неутрални, както май можеше да се предположи и по-рано. Съществува и редактор за ниша, който е направен значително по-удобно от този на Heroes 3 и с който се работи бързо.

В The Gathering Storm

са премахнати някои от бъговете на оригинала

— армиите вече не се затлачват при "drag and drop", магиите за телепортация и Displacement вече не действат, ако дадено същество има магическа резистенция, артефактът "The Purse of Penny Pinching" сега коректно намалява цената на войските, немъртвите герои не събират Stealth-опит... За щастие вече може да се правят attack spells на същества, които контролирате чрез хипноза. Друг плюс е, че когато научавате някое магическо умение от университета, получавате заклинанията от магическата кула в същото време, когато овладявате и самото умение.

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

ПРОФИЛ		
ЖАНР		
ПЛАТФОРМ		
ОС		
ИЗДАТЕЛ		
РАЗРАБОТКА	3DO / New World Computing	1 CD
САЙТ	http://www.heroes4.com	
ПРОЦЕСОР	Pentium 350 MHz, 128 MB RAM	
ОС	WinAll, DirectX 8.1	



Sacrifice повече няма да може да бъде правена върху войски, които не притежавате, а само временно управлявате (например чрез хипноза). Хипнозата и хипнотичното умение на русалките вече може да служи за премахване на хипноза, тоест е нещо като средство за противодействие и защита на собствената войска. Други коригирани грехоли са свързани с дипломацията и харизмата — когато вражески герой използва тези умения, за да привлече част от вашите войски, получавате диалогово прозорче, в което се съобщават загубите. Направени са и изменения по баланса (например в магията Sanctuary), които правят усещането от играта много по-приятно. Но принципни корекции в тактиката и стратегията на играта на практика няма.

За мултиплейъра трябва да се кажат предимно добри думи. Могат да играят до 6 души. Хостът може да направи сесията през LAN, интернет или през GameSpy. Има възможност играта да бъде защитена с парола, за да могат да участват само свои хора. Може и да се укаже време за всеки ход на всеки играч. Който се интересува от GameSpy, трябва да знае, че софтуерът за него е на диск 2 към играта в директорията "Extras", а може да бъде изтеглен и от www.gamespy.com.

Изненада е новата музика, която е динамична, емоционална и приятна. Нейн създател е Rob King от Green Street Studios, който композира всички мелодии в игрите на New World Computing.

Ако вземем предвид всичко казано дотук, трябва да признаем, че The Gathering Storm е един доста приличен add-on. Убеден съм, че всички, които още играят Heroes 4, ще си го вземат. Обаче проблемът е друг — както показва и класацията ни, все по-малко хора обичат да приключенстват в света на Devonshire и тъгуват по времето на добрия стар Heroes 3.

Свилен Енев

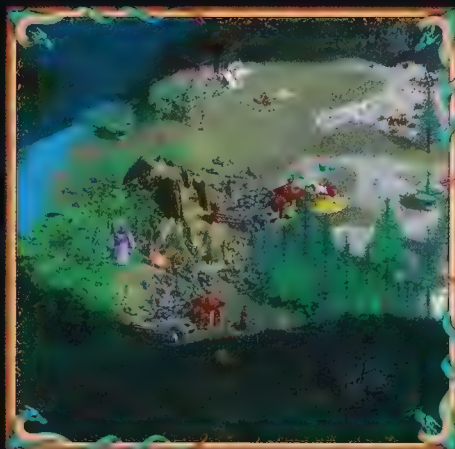
НАПРАТНО

Плюсове

наличие на мултиплейър
четири нови съществата
яка музика
оптимално създадени карти

Минуси

банална история
липсват подобрения в графиката
на места картите остават безлюдни
няма я атмосферата на Heroes 3



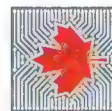
НАЙ-ИЗГОДНИЯТ ЛИЗИНГ!

КОМПЮТРИ ► ПЕРИФЕРИЯ ► АКСЕСОРИ ► МРЕЖОВО ОБОРУДВАНЕ

ОФИЦИАЛНИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ НА CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA ЗА СЮФИЯ И СТРАНИЦА

СОФИЯ, 1304, кв. Са. Трояна, бул. Царска Маана 181, бн. 75, (02) 929 5301, 920 9390;
СОФИЯ, бул. Свободен 61, (02) 953 1530; факс: (02) 952 8996; СОФИЯ, ул. Шеста септември 46, (02) 653 041;
БЛАГОВЕРАД, CANADIAN TECHNOLOGY, (073) 208 93; БУРГАС, КОМПЛЕКС СОД, (056) 813 022; (056) 813 023;
БУРГАС, Магистрал ОНЛИЙН, в сградата на ДНА, тел.: (056) 811 107; ВАРНА, ЕЕ ЕЕ АН СОД, (052) 600 500; (052) 250 500;
ВЕЛИКО ТЪРНОВО, ТЕТРА 94, (062) 21 821, 620 153; ВЕЛИКО ТЪРНОВО, CANADIAN TECHNOLOGY, (062) 200 89;
ПЛОВДИВ, ДЕМ СОД, (032) 940 721; РУСЕ, СИСТ ЕЛЕКТРОНИК, (082) 845 194; (082) 845 183;
СТАР ЗАКЛА, МЕДИЯ СТУДИО, (042) 600 149

ОЧАКВАМЕ ВИ СКОРО В НОВИЯ НИ ШОУ-РУМ:
СОФИЯ, ул. Алабон 27, (02) 980 90 38; 981 01 83; e-mail: info@cantech.bg



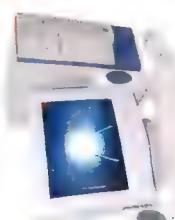
CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

АКТУАЛНА ИНФОРМАЦИЯ ЗА
ЦЕНИТЕ МОЖЕТЕ ДА ПОДРЧИТЕ НА:

www.cantech.bg

ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР

42+ МЕСЕЦА ПОЛНА ГАРАНЦИЯ
CPU AMD X2 R4600 1900+ / 1.46GHz
RAM 2GB DDR PC2100
VIDEO CARD GeForce 4 MX440 64MB
SOUND CARD ON BOARD
HDD 40GB ATA100
FDD 1.44MB 3.5" FLOPPY
DVD LG 16X40X0E
CASE ATX 300W
MODERN MONITOR 15" LITE ON 0.28mm
KBD 104 KEYS P52
MOUSE UNITEK 3D WHEEL MOUSE PC2
SPEAKERS MOUSE PAD P5C PICTURE MULTIMEDIA SYSTEM



480dsn

Цена е без ДДС. Опция с 17" монитор

БАЙТ
ЕКСПО
2002

първоначална вносна от 0% до 30%
ОЧАКВАМЕ ВИ НА БАЙТ ЕКСПО ОТ 22 ДО 27 ОКТОМВРИ
МЕЖДУНАРОДЕН ИЗЛОЖБЕН ЦЕНТЪР - СОФИЯ

www.cantech.bg

Тя е изкусителна. Тя е смъртоносна. Тя е кошмарът на всеки зъл конспиратор. Тя е просто Кейт Арчър...

No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

"Трябваше да натъпчем тлъст ядрен сандвич в устата на комунистите още през 62-ра". Американският пет-звезден генерал нервно загриза края на огромната си хаванска пура и шумно изпусна ароматен облак дим. "И ако червените посмеят да стъпят на този остров, Чичо Сам е подготвил малък и изненадващ подарък, който само трябва да бъде подписан, подпечатан и изстрелян директно към Москва", добави униформеният мъж, подсмивайки се криво...

Въпросното парче суша се нарича Киос, намира се нейде край бреговете на Турция и е желана хапка за всички световни суперсили... Причината - неговото стратегическо разположение и природни ресурси. По данни на щатското разузнаване армията на СССР се готви за нахлуване на въпросния остров като финална фаза на свръхсекретния проект "Омега". И тъй като Киос е от жизненоважно значение за големите тържави, съветската инвазия може да прерасне в глобален ядрен конфликт. И тогава няма да има особено значение дали руснаците искат да изградят там първото комунистическо луксозно казино или не.

Така или иначе някой трябва да сложи край на цялата тази лудост и това явно е британската разузнавателна агенция U.N.I.T.Y. Кой друг би могъл да бъде достатъчно луд, че да се промъкне в самото сърце на комунистическата империя, ако не най-елитните агенти на короната...? И има ли по-достоеен човек за подобна самоубийствена мисия от Кейт Арчър - британски супершпионин и ис-

тински Джеймс Бонд в пола...?

Female 007

Така започва No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way - новите приключения на въпросната главозамайващо красива и адски смъртоносна мадама. Кейт Арчър е принудена да се изстреля в безкрайната сибирска тундра, да разследва какво, по дяволите, се крие зад името проект "Омега" и да разбере връзката между него и нейните стари познайници от международната конспиративна организация H.A.R.M., които, между другото, почти успяват да ѝ светят маслото още в първата мисия на играта. Втората част на маниашкия шпионски екшън от първо лице отново ще ви върне в епохата на мрачния дийпсоц, "студената война", легендарните подвизи на Агент 007, на разузнавача Емил Боев (колко от вас са виждали книгите на Богомил Райнов, а? :)) и на безбройните им безименни колеги от двете страни на "желязната завеса"...

Предстои ви едно шеметно и шантаво приключение, в сравнение с което "героизмите" на Остин Пауърс изглеждат като заспал скеч от програмата на "Канал 1". Ще откриете, че съветската военна машина всъщ-






ност е само марионетка в ръцете на H.A.R.M. и нейния нов шеф, известен само като Директора. Ще се срещнете с много стари познайници от първата част на играта: Вашия учител в шпионските дела Бруно Лори, угоден с титлата "временен директор на U.N.I.T.Y.", с бившия главен злодей Димитрий Волков, прикован към инвалидна количка, с мускулестия "шотландски боец" Магнус Армстронг, който този път играе срещу H.A.R.M. Ще завържете нови познанства с най-различни типове, които изгарят от желание да ви ликвидират. В тази категория попадат странни индивиди като нинджата Исако, Кралят на мимовесте или пък супервойниците на H.A.R.M., които не могат да бъдат унищожени с конвенционални средства. Май вече съм на път да ви разваля част от изненадите, така че млъквам по въпроса какво ви очаква.

Суперлативите

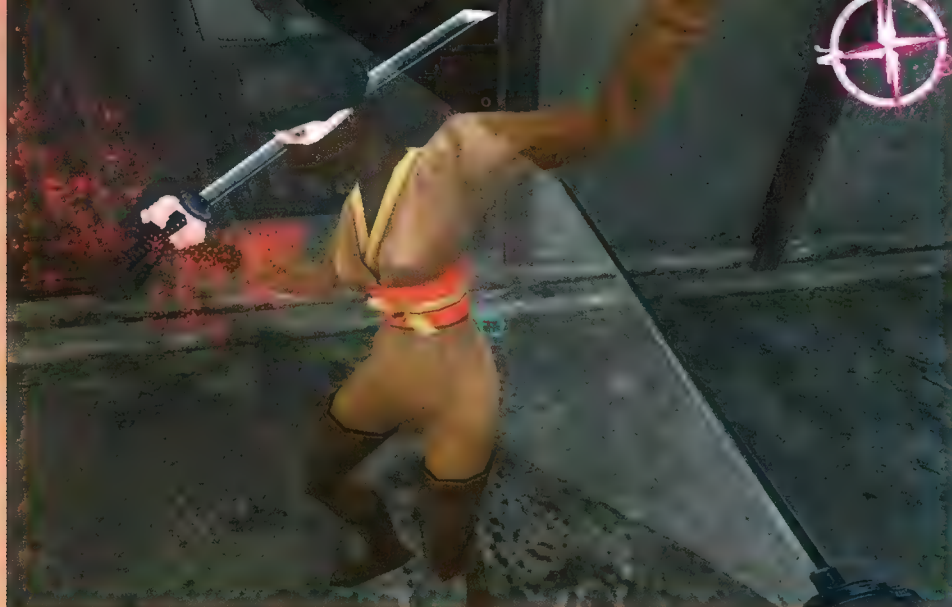
Всъщност се чудя откъде да започна със суперлативите за играта на Monolith и Fox Interactive. Ако в момента ви се струва, че безспорният фаворит сред триизмерните екшъни през следващите месеци ще се нарича Unreal Tournament 2003, по-добре помислете пак и си пуснете No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Всъщност сравнението не беше съвсем коректно, въпреки че и двете игри са шутъри от първо лице. И ако UT 2003 печели короната за перфектен и най-прекрасно изглеждащ мрежов шутър до момента, то при соловата игра безспорният фаворит е NOLF 2. Онова, което обединява двете хитови заглавия, е графичният енджин от следващо поколение (който в нашия случай се нарича Littech



3D ACTION

графика		
звук		
геймплей		
общо		
издател	Monolith / Sierra / Fox Interactive	
сайт	http://nolf2.sierra.com	
хардвер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card (Hardware T&L)	

2 CD



Jupiter), бомбастичната визия и, разбира се, произтичащите от това кошмарни системни изисквания. За да видите Кейт Арчър в цялата ѝ прелест, тоест на максимум детайл, ще ви е нужен поне процесор на 1,6 гигахерца и видеокарта от GeForce 3 нагоре. Е, графиката ще да ви хвърли в оркестъра и с GeForce 2, но все пак си е друго да се порадвате на дребни детайли като например прекрасните мигли на Кейт, рижавите косми в рунтавата брада на Армстронг или пък ситните бръчки около очите му. Изобразяването на водните повърхности или на лавата в подземното леговище на Н.А.Р.М. пък са едно от най-красивите неща, които някога съм виждал 3D-игра.

Моделите на персонажите също са нещо уникално. На моменти, особено по време на междинните филмчета, те изглеждат така, сякаш са правени с 3D Studio Max. Според създателите героите в NOLF 2 са изградени от 30 пъти повече полигони, отколкото в първата част. Като гледам обаче колко истински изглежда Кейт, особено лицето ѝ, започва

да ми се струва, че полигоните са много повече. Вижте само колко перфектни са нейните форми... Нещо за Лара Крофт ли чух? Абе таз' що не ходи да си копа гробници... :-)

AI на квадрат

Добре, стига приказки за графиката. Все едно да описваш с думи шедевър на Микеланджело. Трябва да се види и това е. В крайна сметка не само визията прави NOLF 2 един истински триизмерен уникат. Онова, с което играта на Monolith помита конкуренцията, е уникалният изкуствен интелект на противниците. Не, че е перфектен, но е най-добрият, който съм виждал до момента. Той слага в малкия си джоб дори AI-то на командосите от Half-Life, което се водеше за нещо като еталон до момента.

Спомнете си добре приключенията на Гордън Фриймън: противниците действат екипно, крие се, когато стреляте по тях, и подличко ви мятаха граната, когато сте се скатали за някое кюше. Е, всички тези номера са запазена марка и на гадо-

вете от Н.А.Р.М. Това обаче е само началото. Противниците ви в NOLF 2 не само използват естествените укрития на терена, а и могат да залягат, когато такива не се виждат на около. Но това не е всичко. Когато стане напечено, те могат да се спасят с бягство, да викат подкрепления или да активират аларма.

Това обаче също не е всичко. Противниците не стоят на едно място в очакване на отредения им куршум, а патрулират из нивата. Те извършват и най-различни други действия, характерни за всеки отегчен часоци (но забранени по устав :-)) - пушат цигари, посрббват си "огнена вода" от малки плоски шишенца, бърбят си с други войници, удовлетворяват биологичните си нужди (т.е. - пикаят) или дори нанкат на пост. Казано с други думи - враговете се държат почти като живи.

Макар и привидно разсеяни, противниците могат да ви взорчат живота. Те са надарени не само със зрение на граблива птица, но и с остър слух. Ако се опитате да притичате зад гърба им, а подгът е мета-





лен, със сигурност ще ви усетят. Същото ще се случи, ако се прокрадвате из някое тъмно помещение, и случайно ритнете някоя празна бутилка водка, забравена от препил руски войник.

Слухът не е единственото ново качество, с което противниците са надарени. Те притежават нещо като... съобразителност. Какво точно имам предвид? Ами следното: враговете ще могат да откриват вашето присъствие на базата на различни подозрителни събития - като се започне от труповете на простреляните им другари и петната от кръв по пода и се стигне до дребни неща като стъпки в снега и откренати врати. В този случай патрулиращите войници стават по-внимателни, започват да претърсват помещенията из нивото и дори си палят сами загасените лампи. Ако ви локализират точно, те могат да включат алармата и да повикат още хора. Ако пък се криете достатъчно умело, издирвачите ще се успокоят и ще прекратят преследването.

“Тухлата стъпка”

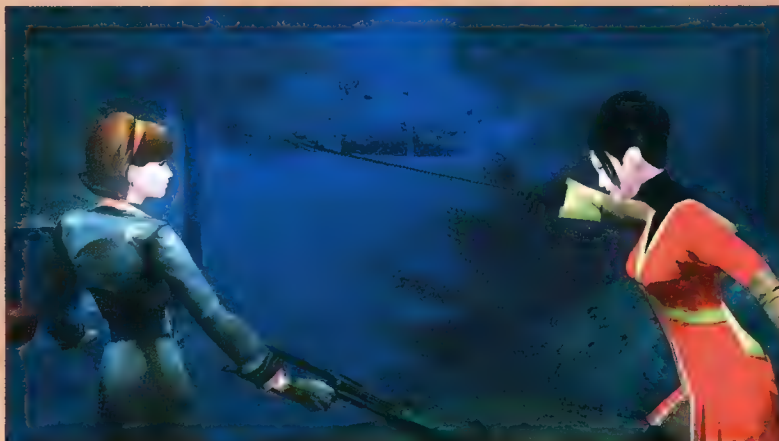
Тук му е мястото да опиша геймплея на NOLF 2. Не случайно създателите ѝ я определят като “шпионска игра от първо лице”. Безшумното придвижване и прокрадването загърба на врага имат ключово значение. Особено в някои нива, където е забранено да убивате противниците, а само трябва да им бягате и да се криете от тях. В играта вече е добавен и ролеви елемент - героинята развива осем свои умения - промъкване, издръжливост, точност, “товароподемност”, броня, борабене с оръжия, използване на предмети и претърсване. Повече опит се трупа ка-

мо събирате разузнавателни предмети и изпълнявате незаблжителните задачи по време на вашите операции.

И за да не бъде мисията ви "mission impossible", разполагате с някои нови способности и приспособления, които ви помагат във войната на "тихия фронт". Най-важното от тях е спотайването в тъмнината. Ако е твърде светло, може просто да отвинтите крушката на лампата в помещението. Когато се намирате на място, удобно за криене, на екрана се появява индикатор под формата на око. Ако застанете неподвижно за известно време, ще станете невидим. Противниците може да са на една ръка разстояние и пак да не ви усетят. Те ще разкрият позицията ви, само ако мръднете или използвате оръжието си (и не ги пратите в небитието).

Друг способ да се справяте безшумно с душманите е да ги зашеметявате. Това става с електрошоково устройство, упойващи стрелички

или гранати с приспивателен газ. След като изпаднал в несвѣст, противниците (както и трупове) могат да бъдат пренасяни на скришни места, обезоръжавани и пребрквани



за ценни вещи. Когато се съвестят, те ще бъдат безобидни и изплашени - поне докато не намерят ново пушкало или пък най-близкия бутон за вдигане на тревога.

Арсеналът в NOLF 2 също е съобразен с "безшумния" характер на играта или поне донякъде. Първоначално Кейт Арчър е въоръжена само с арбалет и електрошок. След като

убие първата жена-нинджа, тя се сдобива със самурайски меч "ката-на" и шурикени - стоманени звезди, предназначени за забиване. Смъртта на всеки войник от H.A.R.M. ще донесе на нашата героиня картечен пистолет "Гордън", гибелта на съветски солдат - автомат AK-47, а ликвидирането на някои от мимовесте-убийци - гангстерски "Томпсън". Шантажите оръжия като вълчия капан, котка-робот, банана и бомбата със смехотворен газ ще си ги изучавате сами. :)

В интерес на истината гореописаният арсенал е достатъчно мощен, че да играете NOLF 2 и като стандартен 3D-шутър. Това също е вариант, но имайки предвид описаното AI, бързо ще ви се стъжни. Казано с други думи: NOLF 2 ще ви грабне, независимо дали обичате да се промъквате или преодолявате препятствията "с рога напрег"...

Момчил Милев

INTERNET & GAME CLUB LABYRINTH

ЕЛАТЕ ДА ВИДИТЕ

ИНТЕРНЕТ С ОПТИЧНА ВРЪЗКА, ГЕЙМСЪРЪБРИ ПО ПОРЪЧКА, НОВИ КОНФИГУРАЦИИ, НОВ ИНТЕРИОР, БАР

НА 02.XI.2002

КЛУБЪТ ОБЯВЯВА

КВАЛИФИКАЦИОНЕН ТУРНИР

ЗА ИЗЛЪЧВАНЕ НА

ПРЕДСТАВИТЕЛЕН

COUNTER-STRIKE TEAM!



записване за участие в турнира до 30.X.2002

DIABLO II
CHALLENGE

ВКЛЮЧИ СЕ
В НААПРЕВАРАТА

LABYRINTH

УЧАСТВАЙ В
ИГРАТА LABYRINTH

ТАЛОН ЗА 1 ЧАС
БЕЗПЛАТНА ИГРА

LABYRINTH

ул. Костенски водопад №58

тел: 958 31 33

Време е да открием тазгодишния сезон
на "мокрите" поръчки...

HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

От чисто еволюционна гледна точка хората сме биологични индивиди, които са поставени в абсолютно неестествена ситуация. Номерът е в това, че видът ни е непроменен от хилядолетия. Някъде дълбоко в подсъзнанието ни все още време праисторическият човек, жадуващ за родните простори на Африка, за пещерите, за суровото гушерско. За съжаление всички онези нововъведения от рода на самолета и гърбовата ракия все още имат твърде неприятни последици за дивото у нас. Особено опасни за племенната ни култура се оказаха последните десетина години с появата на интернет и все хитовите компютърни геймки. Една от тях безспорно е и настоящата — Hitman 2: Silent

Assassin.

В основата си тя е пряко и логично следствие на събитията в оригиналния Hitman. Действието отново е посветено на безименния убиец с кодово название 47.

Историята на Епизод 2

започва години след последната мисия на първата част. Главният герой се е отдал на тежки мисли, разкаяние и градинарство в забутан сицилиански манастир. Всичко си върви мирно и тихо, докато местните мафиоти не решават да отвлекат отчето, който се пада изповедник и нов духовен баща на търсещия усамотение "пенсиониран" атенатор. Наша милост тръгва да го спасява и за целта се свързва с бившата си агенция. Както сигурно се досещате, скоро поръчките започват да се сипят като есенен порой и играта начева.

По принцип мисиите са обединени в няколко по-големи "комплекта". Действието им се развива из най-разнообразни точки на света — от Санкт Петербург до нагънатите японски планини. Хубавото на нивата е, че се редуват по-динамични и по-забавени моменти. Цикличността в ритъма е очевидна и предпазва игра-

та от зацикляне в някои твърде сложни детайли. Една от добрите страни на геймката е многообразието, благодарение на което можете да решите дадена задача по няколко различни начина. Казано с други думи — ограниченията са наистина малко. Повечето от "мокрите" поръчки, които получавате, позволяват на човек да се развихри, както му душа поиска. Някои моменти могат да се минат и без нито единствен изстрел — само на химия, ножове и струни от пиано, които се вливат в гърлото на врага като нажежено острие в парче масло.


Пристрастяването

Често може да се стигне дотам, че да ви се ще да преизграте някоя част — отново и отново, докато наситите своята болна фантазия или изчерпате свободното си време. Ако разполагате и с двете, никак не е изключено да изгубите цели седмици в съставянето на нови гениални и пъклени планове. Интересно е, че вследствие на вашите професионални прояви, играта ви лепи различни етикетчета. Съдържанието им варира силно: от професионалист през нипа extraordinary до масов убиец и психопат. Височината на рейтинга няма никакво пряко значение. Единственото, което можете да си прецените, е колко добре сте се справили с "реалните" предизвикателства на играта.

А окръжаващата ви среда в Hitman 2 наистина е с висока степен достоверност: трупове и кървавите петна си сегалят из нивата, блуж-



3D ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	IO Interactive / EIDOS
сайт	http://www.hitman2.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1



1 CD

даещите граждани могат да станат подозрителни и т.н. Начинът на придвижване и поведение също играят ключова роля в действието. Ако тръгнете да тичате непрекъснато, ще привлечете вниманието и на най-заспалите представители на скитащата фауна, и на враговете.

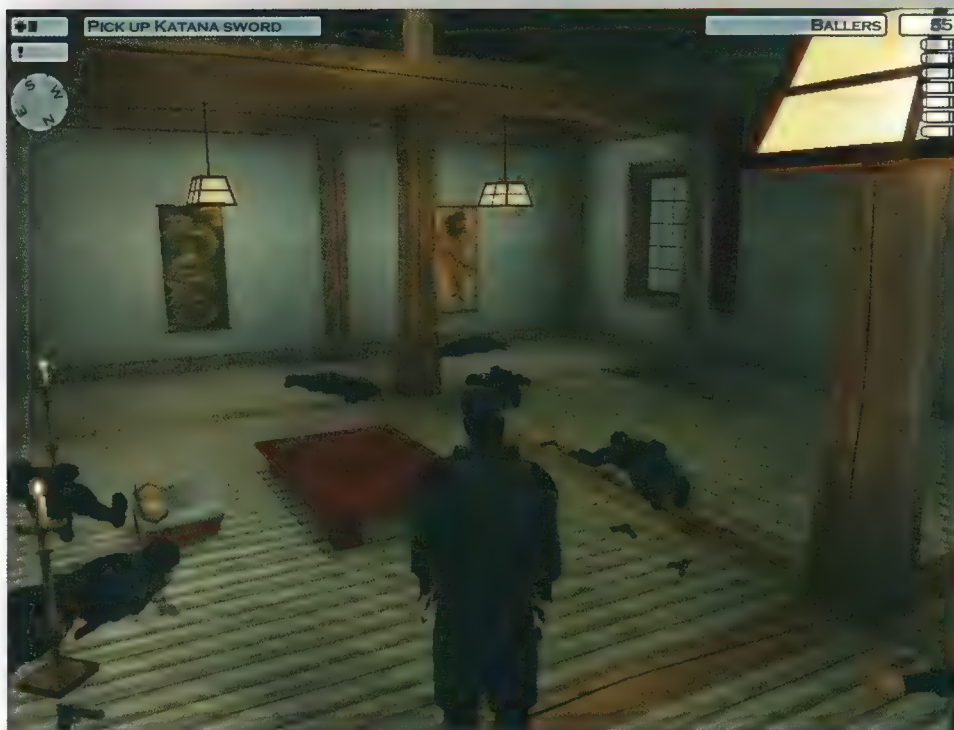
В случая обаче

изкуственият интелект на лошковците

не е чак прекомерно висок въпреки привидно убедителните демонстрации на самостоятелно поведение. Повечето от тях се прозяват, чешат, отиват до близкото гърво, япат мухите и всички околни минувачи. Подозрителността им е доста висока, макар че при подходящи условия лесно биват заблудени. Погледът и слухът им не са зле, но за радост действат в определен радиус. Колкото и глупаво да звучи, можете да извършите дори убийство сравнително близо до тях и пак да не последва реакция. Допълнително сетивата на хората могат да бъдат напълно изменени, ако се пуснете в съответния режим на промъкване и им минете в гръб.

Ако все пак решите да действате по-грубо, има съвсем реален шанс да бъдете детекнати и да се провалите. Насочилите се към вас врагове са упорити и ако някой реши да ви гони насериозно, ще се опита да го направи до край. Единственото нещо, което може да спре евентуалните преследвачи, е организиране на бърза среща с Всевишния.

Все пак, за да не бъде положението толкова мрачно и стряскащо, трябва да добавя, че са предвидени няколко хубави допълнителни възможности — преобличане в чужди грехи, криене на трупове и т.н. Добавени са и няколко помощни средства, най-важното от които е картата. По принцип всяко ниво е достатъчно добре начертано и маркирано, за да не се залутате. На плановете са отбелязани повечето по-важни елементи, както и придвижването на отделните персони. Всичко е изкустурено дотам, че могат да се разграничат приятелските, вражеските и неутралните единици плюс посоката, в която гледат. Оpcionта е много полезна, тъй като едното зяпане през ключалките, каквото също можете да правите, не е чак толкова сигурно, а зрителният ъгъл позволява да се види съвсем малък отрязък. Ако пък се намирате на открито, ще имате възможност да проследите точно пазачите и т.н. Най-хубавото



е, че дори да сте забатачили всичко, можете да си намерите някой по-тих ъгъл, в който да спрете за секунда размисъл. Преоценката на временните стратегии в хода на действието е възможна и силно препоръчителна. И като става въпрос за планиране — едно от нещата, върху които трябва да се замислите сериозно още от самото начало, са подобрите оръжия.

Пуцалата

са неразделна част от живот на наша милост. Мястото, където се трупа арсеналът ви, е малката барачка в ъгъла на сицилианския манастир. Вариациите на тема огнестрелни и хладни средства за убиване са много. Има почти всичко — от стик за голф до тежка картечница. За добро или за лошо магическата, невидима и бездънна раничка отсъства, тъй че няма да успеете да помъкнете всички стрелящи и мушкащи обекти, които сте складирали. Неприятно, но факт: пушки, автомати и други подобни пушка не могат да бъдат скрити под дрехите. Ако носите нещо голямо, то е в двете ви ръце. Като следствие не можете да помъкнете повече от едно "тежко" оръжие. Ако искате да вземете ново, старото ще бъде захвърлено и изоставено.

Интересен е и фактът, че оръжейната ви се попълва с това, което донесете след изпълнението на дадена задача. Така че обиколката и събирането на максималното количество различни пуцала не е никак за пренебрегване. Работата е малко досадна, но може да ви осигури срав-

нително голямо разнообразие от пушолети още в първата мисия на играта.

Ако пък сте решили да се проявявате като Спиди Гонзалес и да минавате мисиите на бегот, може да не се отчайвате. По нивата винаги са пръснати и нещата от първа необходимост — снайпер, муниции... Важен момент, който трябва да откриете още в началото, е, че използването на някои от "предметите" е свързано с определени тънкости и хитринки. Така например стрелбата със снайпера е значително по-лесна, ако сте приклекли и сте стабилизирали телесата си. Гаротата (азиатското име на гърлорежещата струна), както може да се сетите, е ефективна, единствено ако застанете за гърба и на определено разстояние от жертвата.

Допълнително нещо, на което трябва да се обърне внимание, са и пораженията, нанасяни от пушката. Hitman 2 разполага с качествена система за разпределение на щетите в зависимост от зоната на тялото — хедшотът си е хедшот, независимо дали стреляте с джобното си патлаче или с най-мощния наличен снайпер. Хубавото е, че натуралистичните визуални ефекти могат да дават добра представа за успеха на изстрела още в момента на попадението. Тук няма да ви дам откъснатите глави от Soldier of Fortune, но ще разберете веднага дали врагът се е скрил или предал богу дух.

Video & Audio

По отношение на оформлението



Hitman 2 труна само плюсчета. Графиката на играта е отлична, но едва ли ще влезе чак в определенията "убийствена", "супер" и "еталон". Все пак всички движения са изкопирани много добре от действителността и човек остава с впечатлението, че целият околн фон участва в събитията. Не че има някаква особена интерактивност, но облаци, сгради и дървета изглеждат по един съвсем подобаващ начин. Особено забавно е слънцето и всичките свързани с него ефекти. Така преминаването на светлината през шарено стъкло променя цвета ѝ, а сенките менят своята гължина и посока в зависимост

от това колко е часът.

Изискванията към хардуера не са чак дотам високи машина със средно качество ще успее да докара сносна картина с активиране на почти всички налични опции. Малките недостатъци в графиката са свързани главно с пропускливостта на някои от панелите на декорите и поведението на влачените трупове. Явно авторите са се постарали да докарат реалните движения и пози само на живите персонажи. Ако помъкнете някой мъртвец, имате съвсем реални шансове да понесете половината му тяло във въздуха, сякаш е балонче.

Е, за сметка на тези малки пропуски музиката на Hitman 2 е нещо върховно. Всички части от нея — вокали и инструменти — са в изпълнения на будапещенския симфоничен оркестър. Като стил изпълненията не са много леки. Приличат на нещо, наподобяващо музиката на Апокалиптика. По принцип озвучаването не се припокрива с фоновия шум, тъй че няма да отклонява вниманието в някой от ключовите моменти.

Звуковите ефекти на играта са достатъчно отчетливи. Присъства всичко: от тихото тупуркане на краката по снега до бавното презареждане на двуцевката. По принцип волумето на мах е добре дошло, а с хубави колони човек може и сам да прецени доколко безшумно е придвижването му. На моменти щракането на ключалките и стъпките могат да ви ориентират достатъчно бързо, така че да знаете какво става наоколо, без да се налага използване на картата.

За финал

Hitman 2 е една отлична игра. Отдайте се на изкушението. Гарантирано не ви мърдат поне месец, месец и нещо джиткане. Всъщност най-лошото, което може да ви се случи с тази игра, е малко да параноясате, да започнете да се придвижвате на приежки и да поизострите своя поглед...

Сергей Ганчев



само за chatkayci :-)

Nº1 предплатена с chat услуга ска цена

Пригответи се за chatamaka!
Истински chat!

Само за 7 ст. на chat съобщение.
Знаеш как - започни с кода START nickname на номер 1003.
А стандартният SMS е от 11 до 8 ст. на съобщение.

Счули си простиете от кода
както начало си 78 SMS-а напред!

Яко, а?

Цените на chat съобщенията и стандартният SMS са без ДДС.
78 SMS-а са равносрещност на 10 лв. Включено време за разговори.





Дали NHL 2003 е стъпка напред или стъпка назад? Зависи къде се намирате!

Ето че точно една година след появата на NHL 2002 сме свидетели на следващата версия на хокейния симулатор на EA, която предлага госта новост. Както всички предполагам знаят, тенденцията в този тип игри (спортни серии, които излизат всяка година) е от година на година да се променят външно и да вкарват някакви нови елементи. Миналата година примерно в NHL 2002 бяха въведени така наречените "картички". Ако не се сещате, ще припомня. Те се получаваха като бонус за свършена работа — 10 попадения в един период, 3 гола от далечно разстояние и т.н. Благодарение на тях можехте или да стимулирате собствените си играчи, или да правите сечено на противника. Това беше една от най-свежите идеи, въве-



дени в спортна игра, и ако си спомняте, аз бях във възторг от творението на EA Sports. Обаче...

как стоят нещата, тази година

Първото нещо, което бие на очи в тази годишната ревизия на играта, са изключително мазните менюта, които ще се разкрият пред вас при първото пускане. Те нямат нищо общо с предишните и приличат на интерфейс от Media Player XP или Yahoo! примерно. Като се възгледате и видите, че екранът е разделен на две части, едната от които носи името NHL ONLINE, определено ще разберете за какво става дума тази година. Прозорчетата в долния десен ъгъл с надписи Buddies и Music дооформят картинката, а джамът в горния ге-

сен ъгъл, където има поле за log on, вече завършва облика на интерактивния онлайн насочен интерфейс. Но на кого, за бога, му трябва онлайн насочен хокеен симулатор? Аз лично не мога да разбера стремежа на спортните мегапроизводители, каквито безспорно са EA Sports, да правят толкова явно онлайн насочени заглавия.

В интерес на истината, този тип игри сигурно ще пожънат успехи отвъд океана, но у нас едва ли ще постигнат каквото и да било. Самите менюта за сингъл- и мултиплейър без интернет изглеждат толкова мижаво, че човек може да се засрами и да си помисли, че те са сложени еу-така, между другото. Иначе в тях си има всички настройки, опции и бъзики. Забележителното в случая е, че

НАКРАТКО

Плюсове:

По-добра графика
Повече движения на хокеистите
По-голям реализъм

Минуси:

Махнати са картичките
Прекалено онлайн ориентирана
Калпава публика

HOCKEY SIM

Графика		PC CD ROM 1 CD
Звук		
Графика		
Осиг.		
Целостна		
Издател	EA Sports	
Сайт	www.nhl2003.com	
Хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM	
Софтуер	WinAll, DirectX 8.1	





можете да модифицирате играта, както си пожелаете — откъм правила, прецизност и геймплей. Това дава възможност за една много детайлна донастройка на всички показатели като например придвижването, ударите, бутанията и т.н. Скоростта на играта иначе е добра и ако я настроите на максимум, определено ще станете свидетели на наистина динамични мачове и ще усетите прилива на адреналин. :) Сложността също е на добро ниво, само че на Easy е прекалено лесна, а на Hard — прекалено трудна. Същият феномен имаше и във FIFA 2002, но да се надяваме, че EA Sports най-после ще направят нещо по въпроса с баланса. Естествено, възможността за промяна на контролите също присъства, като, както сигурно знаете, в NHL не се ползват познатите W, S, A и D.

Като геймплей NHL 2003 предлага само добавки към предишната част на играта. В тазгодишната версия примерно вече имате осем различни видове загържане и пречкане пред противниковия играч. Добавени са и много допълнителни жестикулации и емоции на играчите, което внася нова доза реализъм. Има и нов измерителен уред — Game Breaker. Ако много се бутате и крадете шайбите, ако имате много изстрели към про-

тивниковата врата, той се пълни. Когато достигне максимум, може да навлезете в Game Breaker тип игра. Всичко става на забавен кадър, звукът се заглушава, а камерата се приближава върху вас. Така се получава нещо като bullet time ефекта от Макс Пейн, но в случая той само затруднява пробилия играч, тъй като не можете да знаете кой е около вас.

Нещото, което не мога да разбера и което ме гразни агски много, е фактът, че от EA са решили да махнат картичките и да преработят менютата, които придаваха супер култов вид на играта преди. Сега NHL изглежда малко посредствено и сякаш напомня някой ловен шутър, симулация на крикет или нещо друго извън времето и пространството. За мен липсата на картичките отнема поне 20-30% от удоволствието, което носеше NHL миналата година. И ако трябва да съм съвсем честен, миналата година бях страшно заробен, а тази съм по-скоро разочарован. За съжаление тенденциите на Запад определено още не са ни достигнали и причина играта да не се хареса в България е и назадначавостта на технологиите у нас. Когато започнем да ползваме оптични връзки за \$10 на месец, сигурно тогава игри като NHL 2003 ще могат да се игра-

ят масово.

Графично NHL 2003 е на подobaващо ниво. Ако се изхвърля, дори мога да кажа, че тя изглежда по-добре от NHL 2002, която, от своя страна, беше наистина реалистична. Текстурите са по-замазани и вече има госта по-малко ръбове. Лицата на много играчи вече не са еднакви, а отговарят или по-скоро са близки до действителността. Проблем се забелязва единствено при публиката и при директните схватки между играчите. При сблъсък хокеистите се движат тромаво и не си нанасят реалистични тупалки, изглеждат сковани и в повечето случаи мелетата приключват агски бързо. Публиката пък е

изцяло 2D

и не се връзва с цялостното ниво на този продукт. Все пак във FIFA 2002 видяхме триизмерна публика и причината тук да не е така, не е ясна. Музиката в NHL 2003 също е готина, като се има предвид, че в саундтрака има групи от ранга на Рара Роаш. Неприятен е единствено фактът, че по време на мач, ако се сменя тракът, ще бъдете информирани чрез един гаген рор-уп прозорец, който най-малкото пречи на играта. Подобен тип съобщения ще ви съпътстват през цялото време, докато играете. Те ще се погрижат да не забравите, че играете онлайн ориентирана игра.

Общо взето е въпрос на вкус и географско местоположение дали NHL 2003 ще ви хареса повече от NHL 2002. Аз лично се съмнявам, че някой ще обърне кой знае какво внимание на NHL 2003 в България, особено като се имат предвид спортните хитове от месеца и непопулярността на този спорт у нас. Надявам се само FIFA 2003 да не бъде "гоизкусурена" в същата посока като хокейния си събрат, защото в такъв случай едва ли ще предизвика усмивки в родната ни. Иначе може да опитате новата хокейна симулация — заслужава си, пък и защо да не се разноеобразите малко.

Орлин Шиоров

Internet club 35

Комфортна обстановка

Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"

Всяка седмица 8 безплатни нощни за най-добрите на CS

Бърз интернет

Студентски град, бл. 35

96

компютъра

Internet club 35

ТАЛОН

плащаш 1...

играеш

2 часа

Студентски град, бл. 35

тел. 624251; e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Magic

The Gathering

Ролева игра с карти – новата мания или поредният начин за изкарване на лесни пари?

Ако попитате някой от ролевите манияци с какво се занимава този месец, ще разберете, че това е Magic: The Gathering. Добре позната и дори вече малко позабравена в САЩ, тя се играе само с карти и е била основа за измислянето на много PC-заглавия. Последното творение, инспирирано от подобна card-game, е руското отпоче Etherlords. Там геймърът бродеше из малки нивца със своя герой и се сбиваше с други себеподобни. Сраженията протичаха похогово, като след всеки ход играчът теглеше по една карта, която можеше да използва. Картите бяха от прост юнит до зловещ дракон или силна магия, която се стоварва върху противниковия играч. Битките продължаваха до момента, когато един от двамата участници в дуела не стигнеше до 0 точки кръв.

Подобен е случаят и при Magic: The Gathering. Всичко това обаче е сведено до просто сваляне на карти на масата и контраотиграване от страна на вашия противник – също човек. Картите биват 5 различни цвята (раси) – бял, черен, червен, зелен и син. Всяка раса обитава различен терен – белите са по полетата, черните – в блатата, червените – по планините, зелените – в горите, а сините – по островите. Всички раси имат по три типа карти – земя, юнити или магии. На всеки ход играчът може да сваля по една карта от всеки тип.

За да започне едно нормално разиграване, всеки от играчите трябва да има поне по 40 карти от цвета, с който смята да играе. 40 са и картите, които се намират в едно тество,



което у нас струва по 8 лева. В него със сигурност има 15 карти със земя, а останалите се падат на късмет. Затова колкото повече тествата имате, толкова по-голям е шансът да подобрете 40 победителски. :) Всеки размесва колодата си в началото на играта и отделя по 7 карти, с които започва. Следва свалянето на желаните карти (това става според правилата, които би трябвало да ги има в стартовия комплект) и изчакване на действията на противниковия играч. След като всички страни са свършили с ходовете си, врътката започва отново: трябва да изтеглите 1 карта от вашето тество, ако в ръката си държите по-малко от 7 картона... Имайте предвид, че нещата звучат лесно, но всъщност доста се усложняват в процеса на играта. Ето ви и един елементарен пример за развой на събитията в първите няколко хода на примерна игра:

Играч Едно сваля остров

Играч Две е пас

Играч Едно изтегля карта от теството си и поставя втори остров

Играч Две сваля поле

Играч Едно изтегля карта, сваля трети остров и построява стена (защитната стена има нужда от определен брой земи, за да бъде построена)

Играч Две изтегля карта, сваля второ поле и пуска Пегас с въгред +1/+1 (поради наличието на защитна стена в укреплението на играч Едно, единственият начин той да бъде нападнат е по въздух)

Предполагам се досещате, че все-



ки юнит има различни показатели за защита и нападение, има различни способности и атаки, както и различни начини за въгред (enchant). Вследствие на това той има и различни изисквания за броя на земите, които има – колкото е по-силен, толкова повече претенции има. Играта продължава, докато една от враждуващите страни не достигне до 0 точки кръв.

Както и сами можете да се убедите, манията е голяма и шансът да се зарибите е доста сериозен. В момента кодули се продават по площад "Славеилов" като има и тествата Хари Потър, Властелинът на пръстените, Star Wars и Pokemon. Естествено най-якият избор би бил Magic: The Gathering, но всеки може и сам да си реши на какво се кефи – някои се радват и на Телетъбис. Цените са леко надуты – 25 лева струва стартовият комплект (две колоди от различни цветове – книжка с инструкции и диск), а 8 лева струва едно тество с 40 карти.

Ако играта се радва на един добър support от местните ѝ представители, сигурен съм, че ще си намери много почитатели и колекционери (имайте предвид, че има почти уникални карти, пуснати в много нисък тираж и придобили почти антикварна стойност). Ако обаче всичко се издъни в зародиш, ще остане поне споменът за прекарания фън – заслужава си да се пробва!

Орлин Широ

P.S. Благодаря на Мухата за инфото, което ми предостави по темата.



Internet club 35

ТАЛОН
за 96

компютъра

Студентски град, вл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

The Sims Unleashed

Да-а-а! Новият, пети по ред, expansion от епопеята The Sims не ни се размина. Честите продължения и най-вече нестихващият интерес към тази поредица си ги обяснявам с психологическия дискомфорт на съвременния човек, неспособен да изрази своята идентичност, и съпътстващият това явление проблем в общуването. Защото какво друго може да накара хиляди хора да прекарват голяма част от геймвремето си във виртуалния SimCity, където правилното боравене с човешките ресурси ви гарантира просперитет в социално и най-вече в емоционално отношение.

На страниците на списанието е изписано достатъчно много за геймплея и правилата на играта. Затова само ще припомня, че The Sims е симулатор на човешко поведение. Геймърът е нещо като Господ, ръководещ "свише" действията на избраната социална единица — отделен човек, двойка или голямо семейство. И все пак правомощията му са ограничени от персоналната изява на всеки Sims. Отделният индивид има характерни качества, определящи поведението му и неговите взаимоотношения с другите членове на общността. Например има случай, в който

сте безсилен пред женските капризи и променливи настроения. Ако Тя каже, че не харесва дивана, който сте подбрали, нищо не е в състояние да я накара да седне на него!

Та какво точно му е "отвързаното" на The Sims: Unleashed?

След като виртуалните хора получават какви ли не екстри с всеки expansion, дойде ред и на домашните любимци. Вече може да се сдобие и с мъничко животинче — било то коте, куче, папагалче или златна рибка и да го направите част от своето семейство. Директен контрол върху поведението на гадинката не съществува, но все пак и тя си има своя нрав, зодиакален знак и нужди, както останалите членове. Трябва да я храните, да се грижите за хигиената ѝ, можете да си играете с нея и да я учите на добри обноски и разни трикове.

При голяма натовареност и липса на свободно време съществува възможност да наемете учител за четириногия си другар. След като положите усилия за опитомяването му,

кой не е чувал за sims-овете, кой не се е опитвал да си играе с тях?

ще може да се явявате на различни конкурси за любители на домашни животни. Ако пък занемарите отношението си към сиамското коте или малкото доберманче, скоро то ще започне да прави поразии, да създава безрегие и в един момент ще се окаже, че само специализираната служба за животни (чували ли сте за общинска фирма "Зоомилосърдие" :-() е в състояние да излезе на глава с него.

The Sims: Unleashed предлага и 125 нови обекта, с които да правите живота на хората и животните приятен и удобен. Ще откриете всевъзможни джаджи за четиринозите — хромирани подложки за сервиране на храна, шикозни кучешки колибки и прочие аксесоари. Не забравяйте, че комфортът на всяка персона е от изключителна важност и предразполага към позитивно отношение спрямо средата и семейството. Освен това са добавени нови възможности за професионално развитие и кариера в областта на ветеринарното лечение, кулнариата и образованието. Така да се каже, expansion-ът си е свършил работата отлично и феновете на поредицата пляскаат доволно с ръце.

Що се касае до първоначалната ми неприязън при допира с измисления свят на The Sims, постепенно я преодолях и започнах да се забавлявам, опитвайки се да направя виртуалното си семейство щастливо и доволно. Тази игра е като семките — започнеш ли да цъкаш веднъж, не можеш да спреш с часове. И аз така си цъкам The Sims: Unleashed, независимо че графиката не е кой знае какво, а звукът е направо отвратителен. Но нали затова си имам емпетройки...

Васко Чаворски

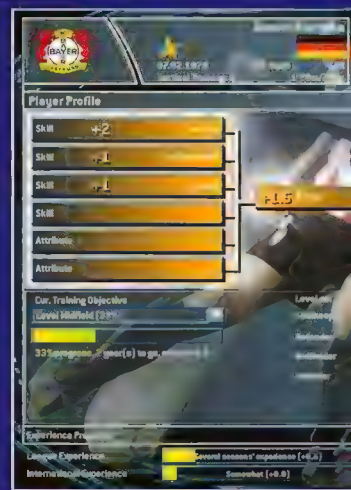
СИМУЛАТОР

графика		PC CD ROM 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Electronic Arts / Maxis	
сайт	http://thesims.ea.com/	
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	





TOTAL CLUB MANAGER 2003



Добрият стар F.A. Premier League Manager вече наистина стана тотален!

Футболните мениджъри винаги са били болна тема. Те винаги са събирали огромни тълпи както от почитатели, така и от антифенове. Най-забавното нещо е, че едни окачествяват този тип игри като най-яките, а други — като най-гадните. Това само доказва тезата, че всичко във футбола е свързано с крайности. Както феновете на различните отбори се бият преди, след и по време на мачове, както футболните запалнянковци винаги са се присмивали на тези, които не се интересуват от “коженото кълбо”, така и почитателите на футболните мениджъри не понасят хората, които се отнасят с насмешка към подобен тип игри. Разбира се, това е логично — никои не обича да се ебават с въпросите му.

За всички хардкор фенове мениджърският феномен е само един Championship Manager — те не признават нито други игри от този тип, нито се опитват да търсят алтернативи. Всеки един такъв загълбал геймър би трябвало да вдигне наежалата си глава от монитора и да забележи, че освен CM, скоро се появи нов футболен мениджър на EA. Според мен той е много по-як от творението на Sports Interactive, освен това и пичовете от фирмата-производител са направили един хитър маркетингов ход — сменили са името на серията от F.A. Premier

League Manager на Total Club Manager. В това има доста здрав разум — осигурява на EA Sports една голяма свобода за изменения в стария стил на водене на отбора.

Като за начало

ще спомена, че в играта са включени всички английски, немски, испански, италиански, белгийски и много други лиги, дивизии и подлиги. В процеса на оформяне на мениджърския образ вече можете да избирате както държава, от която сте, така и любимия ви футболист, любимия ви отбор, та дори и името на любимата си. Ще се зачудите за какво ли е нужна чак такава незначителна подробност. Но както се оказва, и това има значение — ако се скарате с приятелката си, личният ви морал спада, което се отразява негативно и върху духа на отбора. Този пример онагледява едно от нововъведенията в Total Club Manager — футболистите вече си имат лични взаимоотношения и в зависимост от тях мотивацията им расте или намалява. Те вече могат да се женят за приятелките си или пък да се сбият по време на тренировки. Това е още една

крачка напред към тоталния реализъм и прави новото творение на EA Sports още по-автентично.

Всички стари възможности за строене на допълнителни сгради, тренировки, управление на финансите на отбора, контролни срещи, тактически решения и т.н. са запазени, и дори доусъвършенствани. Вече ще можете да изграждате постройки около стадиона и да увеличавате капацитета им, ще можете да избирате какви реклами да има по трибуните и да привличате нови, понадеждни (и естествено по даш-ни) спонсори.

Методът за управление на клуба

е познат на всички фенове на поредицата — седмицата си тече, а вие решавате кога да се намесите в клубните въпроси. Това става като влезете в менюто (тогава времето автоматично спира) и изберете желаната от вас опция. Голямо внимание ще трябва да отделяте за тренировки на футболистите си и разучаване на младежките селекции. Ти-

НАКРАТКО

Плюсове:

- ✗ Изцяло обновен енджин и стил на игра
- ✗ Добавени са нови опции за контрол над отбора
- ✗ По-голям реализъм
- ✗ Повече отбори, играчи и статистики
- ✗ Постоянен контрол над ситуацията по време на мач

Минуси:

- ✗ Енджинът на FIFA 2002 не демонстрира пълните си възможности по време на срещите

FOOTBALL MANAGER

профил
абил
симулатор
игра
стратегия
симулатор
компютър
симулатор

EA Sports
http://www.totalclubmanager.com/
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

1 CD





повеќе тренировки во Total Club Manager са многу – можете да работите върху дрибл, паса, заштитата, тактиката, издржливоста и още многу други показатели на вашите играчи. Како и во други фудболни мениджџри, и тука ќе получавате оферти од други клубове за закупување на ваши играчи, естествено и вие ќе можете да се интересувате од трансфери чужди фудболисти. Ако пак не ви се занимава с некои од аспектите на контрола над отбора, можете да го оставите на вашиот асистент-мениджџр.

Естествено, колкото по-добар асистент си наемете, толкува поточни решенија ќе вима тој. Тоа е правило важи и за целиот персонал, којшто можете да наемате – како се почне од масажист(к)ите и се стигне до отговорника за спринтовите тренировки.

Кога дојде моментот да проверите как се справят вашите момчета, а именно сблъска с друг отбор, имате неколку варианта. Можете да видите директно крајниот резултат од мача – тоа е препоръчителна алтернатива само срещу супер слаби отбори, защото во този случай не можете да влияете на играта. Другият вариант е да проследите събитията в Text mode, където всяка атака ще бъде преразказвана. В някои случаи

можете да взимате решение – примерно фудболистът Х е пред наказателното поле и вие можете да изберете или shoot или pass – от което може да зависи дали ще има гол или не! Третата и най-любопитна възможност е да изгледате целия мач. Така пред вас ще се разгърнат 22-ма играчи, изрисувани с

енджина на FIFA 2002

Освен това вие постоянно ще можете да давате напътствия! С познатите бутони A, S и D ще можете да задавате на вашите играчи дали да влизат грубо, дали да подават или да шутират и т.н. Всичко това е перфектно, но единственият недостатък на този тип онагледяване на срещите е, че тој демонстрира само част од възможностите на енджината на FIFA 2002 и не изглежда толкува красиво, колкото сме свикнали. Но EA Sports едва ли биха могли да интегрират цялата Фифа во Total Club Manager. Все пак тоа е един добър вариант, който със сигурност ще допадне на геймърите.

Графично, новото творение на EA Sports изглежда доста по-различно од предшествениците си. Всичко е доста по-разчупено и по-мазно. Тоа е визия на нешто ново – на изцяло нов продукт. Менијатата и стилът на целиот интерфејс са променени към по-

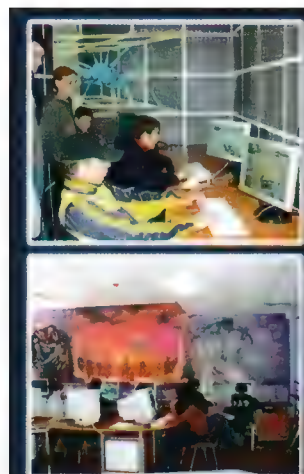
добро и създават многу добра атмосфера. Фонските картинки не са просто снимки на играчи. Личи си, че те доста са пипани с Photoshop и изглеждат по-ефектно од преди.

Въобще цялостното графично оформление на играта е многу добро, а тоа е важно качество за един фудболен мениджџр – все пак ќе се взираме во монитора многу денонот.

Другият важен компонент во този ред на мисли е музиката. Небрежни и неангажиращи, леки електронни парчета бичат по време на вашите тренировски напъни. А ако не си падаме по техно, спокойно можете да смените MP3-ките, намиращи се во директорията MP3. Изпълнители на траковете во играта на EA са групите Pink Bomb, Justin Scott Dixon, JpJ и Bluefish, които лично на мен не ми говорят нищо.

За финал мога само да спомена, че според мен Total Club Manager е по-добрата алтернатива пред CM. Информативността, изобилието од статистики, показатели и играчи присъства и тука, но е гарнирано с многу по-добра визия и по-качествен саунд. Не виждам причина Total Club Manager да не бъде определен како по-добрият мениджџр... поне докато се появи Championship Manager 4. :)

Орлин Широв





Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headon сървъри

плащаш 1

играеш 2 часа

всеки месец големи награди за
най-запалените геймъри

ЦЕНИ: I ЛВ / I ЧАС НОЧНА МРЕЖА 4 ЛВ.

45 компютъра

София, ул. Слатина, вх. Слатинекс, бр. 20, тел. 8214944

www.citadela.hit.bg

"Господарю! Пустинята ви очаква!"

Безспорно кръстоносните походи са едно от интересните неща в учебниците по средновековна история. Експанжът на Stronghold ви дава прекрасна възможност да си поиграете с живота на рицарите, тръгнали да "освобождават" Светите места

STRONGHOLD CRUSADER



Пътят към Йерусалим не е никак лек, особено ако мъкнеш през пустинята тежки метални доспехи и няма какво да ядеш. Ако сравните броя на кръстоносците, геройски загинали в битка, с цифрата на рицарите, които са измрели от глад и изтощение из ислямската пустош, сами ще си направите правилния извод.

Историята в експанжна Crusaders няма никаква допирна точка със сюжетта на първия Stronghold. Възщност наличието на фабула в новото творение на Firefly Studios е по-скоро минимално. Тя ще ви върне близо хиляда години назад във времето на рицарските набези в посока Божи гроб. В интерес на истината първият кръстоносен поход е единственият, който успява да постигне крайната си цел. Йерусалим остава под европейско владение повече от осемдесет години. Когато Саладин застава начело на огромните арабски армии, Светият град отново попада в мюсюлмански ръце. Резултатите от европейските победи по време на Първия и Втория кръстоносен поход биват заличени от триумфиращите ислямски орди. През 1189 г. Крал Ричард I се зарича, че ще възстанови европейските владения в Средния Изток. По време на Третия кръстоносен поход свирепата смелост на многочислените армии, предвождани от английския крал, му дава прякора Ричард Лъвското сърце. Да, но битки не се печелят само с кураж и смелост. Въпреки продължителната обсада армията на Саладин удържат Йерусалим. Ричард е принуден да склочи мир.

Не си мислете обаче, че гореспоменатото има кой знае колко общо със събитията в играта, освен цифрите

в календара. Имате на разположение четири кратки "исторически" кампании, в които евентуално можете да усетите мащаба на военните действия, водени през тази епоха.

Доста по-сериозно изпитание ще ви предложи режимът на игра, наречен "Crusader". Това си е чист skirmish от 50 последователни мисии, всяка от които е малко по-трудна от предишната. Ако ги бяха навързали и с някаква сериозна история, би се получила чудесна кампания, но в случая и самото желание да си премерите силите със следващия противник е предостатъчно, за да продължите до финала.

На мрежовата игра обаче е отделено подобаващо внимание. Имате на разположение огромно количество бойни полета, а ако по някакво чудо те не ви стигат, редакторът на карти е винаги на разположение. В битките могат да участват до осем страни, като вече имате и възможност да обменяте ресурси със съюзниците си.

Сигурно се чудите кога ще кажа нещо съществено за новостите в геймплея. Принципът на играта е абсолютно същият като в първия Stronghold и трудно мога да напиша кой знае какво без да се повтори с вече споменатото в брой 44 от декември 2001-ва. Добивате ресурси, набавяте проговолствия и се грижите за охолното съществуване на поданиците си. Осигурявате им стабилна инфраструктура, дебели крепостни стени, за които да се скрият по време на вражеските посещения, и създавате боеспособна армия, която да се разправи с гореспоменатите недобронамерени ислямски индивиди, след което да им върне жеста. Не бива да забравяме и различните природни бедствия, от които няма да ви предпазят нито стени, нито войската, нито хитроумно поставените смъртоносни капани.



Не си мислете обаче, че гореспоменатото има кой знае колко общо със събитията в играта, освен цифрите

плащаш 1

играеш 2 часа

София: ул. Св. Св. Кирил и Методий, вх. 20, тел: 9714934

RTS

2001
300k
2000000
10000
1000000
10000
10000
10000
10000

1 CD

PC
CD
ROM

1 CD

GoD Games / Firefly Studios

<http://stronghold.godgames.com>

Pentium 333 MHz, 64 MB RAM

WinAll, DirectX 8.1





има, но май ще е ви е по-забавно да ги откриете сами. Все пак ще спомена два типа от добавените арабски войски — конните стрелци и убийците. Първите са идеални за hit&run изпълнения — бързи и точни, способни да стрелят, докато се движат. Вторите пък с лекота могат да нанесат изненадващи и тежки поражения на зле подготвен противник — те преодоляват безпроблемно крепостни стени и са невидими за противника, докато не влязат в зрителното поле на някоя от единиците му.

Графиката на играта е същата неописуема 2D-преlest, позната от предишната част. Разбира се всички сгради са префасонирани, за да паснат на новия полупустинен терен. Звучите и музиката също са прекрасни, а любителите лингвисти ще бъдат зарадвани от арабската реч на пустинните воители.

Играта предлага само едно голямо потенциално разочарование — сградите и войските и на двете раси са абсолютно идентични. Може би ще кажете, че и европейските лидери биха могли да наемат арабски убийци, а аз ще се съглася с вас. Защо обаче полководецът ви да върти ятаган и да носи чалма, а не да строи църкви и катедрали (вместо минарета и джамии) и да тренира кръстоносци? Де факто единствената разлика, която изборът на страна ще ви донесе, е в началните войски и външния вид на Lord-a.

Въпреки всички изброени недостатъци Crusader предлага страхотно пристрастяващ геймплей — както за любителите на сражения, така и за почитателите на мирното строителство. Ако сте сред феновете на оригиналния Stronghold, то в продължението ще намерите всичко вече познато плюс малко отгоре. Ако пък първообразът не ви е допадал, то е крайно време да поправите грешката си — все едно е дали ще почнете със Stronghold или ще пробвате направо приключенията на кръстоносците.

Борис Цветков



HiComm

СПИСАНИЕ ЗА НОВИ ТЕХНОЛОГИИ И КОМУНИКАЦИИ



новини



форуми



контакти



www.hicomm-bg.com

Вече не помните броя на дните, прекарани тук... Останало е единствено усещането за студ и влага, които се просмукват в костите ви... Мрачните нощи в самотната килия са били безброй, колкото са и опитите за бягство...

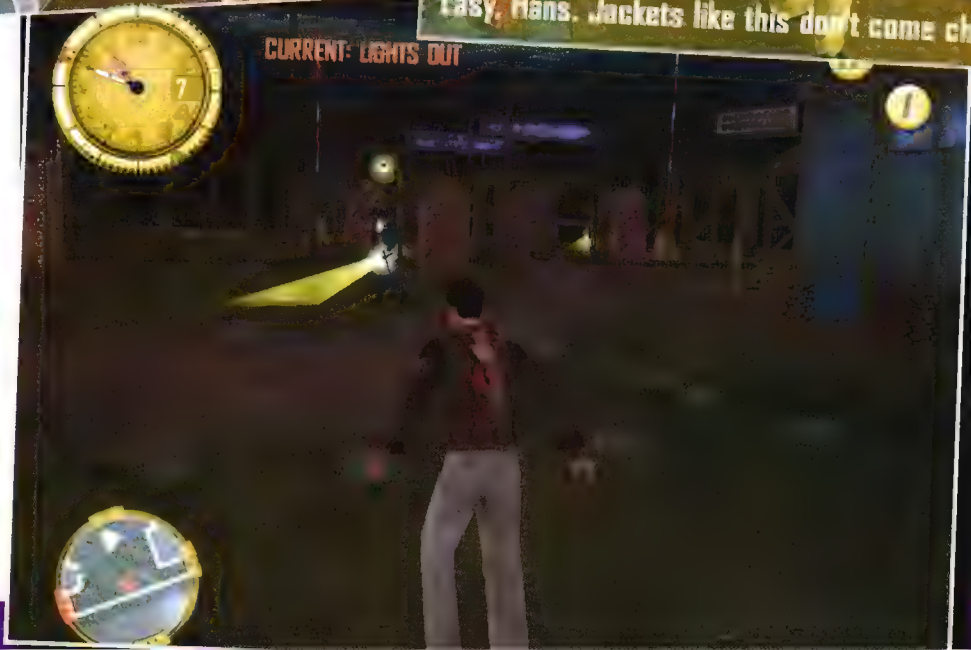
М-м-м да. Наистина е леко неприятно... Разочарованието от поредния неуспешен опит по пътя към свободата е убийствено. Има и няколко утежняващи положението факти, но нека ви взорча живота с тях малко по-късно. ;-) Преди да си доставя това удоволствие ще ви изтъкна причините, поради които всеки път, когато се опитвате да зарежете POW (Prisoner of War), бързо ще преосмисляте своето решение.

Да, играта е интересна, увлекателна или както там искате да го наречете. Но въпросът не е в това. Тя просто е различна! Нито една игра на тема Втората световна, за която се сетих, май не включваше подобна гледна точка. В POW сте военнопленник, който, забележете, НЕ прави всичко по пътя си на пух и прах. Играта залага предимно на ловкост и съобразителност.

Вие сте капитан Стоун – военен летец на САЩ. По време на изпълнение на мисия самолетът ви е ударен. Спасявате се, скачайки с парашут... Или поне такава е идеята първоначално. За зла участ попадате в ръцете на германците. Загържан сте като военнопленник в немски концлагер. Сега мисията ви е не само да спасите света и да попречите на Хитлер да разработи ново супер оръжие, но и да го постигнете в сърцето на Третия райх.

Zoom In

Както се досещате, за да постигнете заветната цел, първо трябва да се измъкнете от лагера. Ако случайно вземете, че успеете, авторите са се позагрижили да не загържите самотоволната усмивка на лицето си за дълго. Очаква ви още по-тежко бягство. Ще бъдете охраня-



ADVENTURE	
графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
издател	Codemasters
сайт	http://www.codemasters.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

1 CD

вани в замъка Колдиц, където мерките за сигурност са на още по-непробиваемо ниво. Бягството от който и да било фашистки зандан, не е детска игра. Създателите хубавичко са се постарали да го осуетят. Тук отварям една скоба и споменавам, че настъпи дългоочакваният за мен момент да ви отчаям с подробности по темата :-D.

Денят ви започва с проверка на военнопленниците. Ако не присъствате, естествено ще си го отнесете. Следва закуската, от която можете и да се скатаете. После още няколко досадни ежедневни рутини, част от които спокойно можете да пропуснете. Денят официално завършва с вечерната проверка на пленниците. В общи линии нещо като живота в рогната казарма или поне така, както изглежда според разказите на очевидци. :-) За малкото изобретателно мюзъче на нашия беглец обаче краят на деня обикновено е началото на поредния опит за незабелязано излизане. Ако ви спипат в крачка, прекарвате нощта в килия. Можете да си отнесете и куршум, което пък автоматично ви изпраща при симпатичните мед. сестри... И да не пропусна една малка гадна подробност – има вероятност да загубите събрани вече предмети и да се налага да се сдобивате с тях отново... За да си ги върнете, можете да се възползвате от услугите на груп военнопленник, който е готов да подкупи някой пазач...

По пътя към

успешния завършек на бленуваното бягство

има госта пречки. Първо трябва да спечелите на своя страна другите обитатели на лагера, т.е. да им направите някоя и друга услуга, което включва идеята да се промъквате, разузнавате и откривате нови места. За тази цел има много методи и помощни тактики. Един от начините да добиете видимост до гадени обекти например е като се качите на някой стълб (естествено в най-тъмни доби – отделен въпрос е какво ще виждате :-)). В друга ситуация може да се дегизирате и минете незабелязано. В повечето случаи обаче най-удобно е да се промъквате по тъмното там, където не трябва.

Изкуственият интелект на дебнещите ви пазачи е на високо ниво, но не е непобедим. Можете да ги излъжете като хвърлите камък, за да привлечете вниманието им, или почувкате по някоя стена, за да ги насочите към звука. Ако сте пред врата, можете да надникнете незабелязано през ключалката, за да не попаднете на неподходящото място и с гръм и

трясък да се хвърлите в лапите на пазачите. Ако пък сте на някой ъгъл, можете да погледнете какво се случва от другата страна преди да се набутате в устата на вълка...

С времето играта става все по-интересна, тъй като ситуациите, в които сте поставен, се усложняват. Нивата са по-обширни, пазачите – повече, а от Стоун се изисква да е по-гързък, но и внимателен. В по-напреднал стадий ще ви се налага да се справяте с ключалки, да sabotирате машини или в определен момент да ги ползвате като убежище.

Друга интересна подробност е, че можете да говорите с всички герои. Дори с пазачите! Въпреки че в повечето случаи последното е безполезно и просто си отнасяте няколко груби ругатни за смелата постъпка. Героите сами по себе си също са интересни. Всеки си има характерни черти и слабости. Авторите дори са се постарали да създадат и предистория за по-главните действащи лица. Тя не винаги е от първостепенна важност, но дава чувство за цялост и реализъм в света на POW.

Zoom Out

Графиката на играта е на приятно ниво, но не успя да ми събере очите. За музиката пък четох някакви невероятни суперлативи. Във въпросния текст се говореше за уникален динамичен саунд, който се променя в зависимост от ситуацията. Той подсилвал ефекта при по-напечени ситуации или пък ставал по-спокоен, когато няма заплахата и се изисква концентрация. Лично аз обаче така и не усетих тръпки на възбуждане да разтрисам тялото ми точно заради звуковото оформление...

Играта сама по себе си обаче е наистина интересна и достатъчно интригуваща, за да спечели фенове. Допълнителен плюс е и фактът, че са използвани исторически достоверни факти и места, където да се развива действието. Друго сериозно преимущество е, че можете да преигравате POW по различни начини и да извлечете максималното от геймплея. При това авторите са се постарали да ви улеснят максимално: в главното меню биват маркирани отделните ключови моменти, които можете да преигравате, щом веднъж сте ги достигнали...

Препоръчвам POW на всички, които си падат по невъзможните бягства и умуването наг тях. Предполагам, че тя ще се хареса особено на феновете на Thief заради stealth-елемента... Ако обаче гържите на боя, играта ще е голямо разочарование за вас.

Лили Стоилова

Говорете до посиняване!

с новите карти

MobiVoice



Тази услуга можете да ползвате и с интернет картите "Мобисъф"

МОБИКОМ
www.mobikom.com

Divine Divinity не е поредният скучен и долнопробен клонинг на Diablo II

Трябва да призная, че бях предубеден към тази игра. Впечатлението, което Divine Divinity остави в мен през първите десетина минути, беше, че това ще бъде още един неуспешен опит да се изкопира култовото Diablo II. Впоследствие осъзнах, че съм сгрешил. Колкото повече играех, толкова по-нагълбоко нагазвах в един непознат, необятен и красив фентъзи свят. Divine Divinity успя да открадне доволно много часове от моето свободно време. Мога да ви кажа спокойно, че ви очаква нещо много по-различно от това, което си мислите, че виждате в първия момент.

Някога, в една далечна и отдавна забравена земя...

...хора, елфи, джуджета, орки, импове и човекожушери, обединили силите си и се изправили срещу страховития Лорд на хаоса и неговия легион от прокълнати магьосници. Армията на злото се ръководила от маг на име Ултринг, в чийто ръце се намирал Мечът на лъжите – унищожително оръжие, възплътило в себе си част от душата на тъмния лорд. Битката била дълга и изтощителна. Много герои намерили смъртта си на бойното поле. Но тяхната саможертва не била напразна. В момента, когато ситуацията изглеждала безнадеждна, един смел воин успял да убие Ултринг със собственото му оръжие. Впоследствие Лордът на хаоса бил изпратен там, където му е мястото – в пъкля.

Но злото не било сразено напълно. Шестстотин години по-късно то отново ще се надигне и ще стовари гнева си върху расите, които го погубиха. Тогава единствената надежда за спасение ще попадне в ръцете на приключенец, белязан със странен божествен знак – във вашия герой.

Геймплей – смесица от Diablo II и Ultima VIII

Още със стартирането на играта

ще забележите очевидните прилики с Diablo II. Дори и самите герои са представени и се избират по много подобен начин. Техните статистики са сходни с тези на колегите им, създадени от Blizzard – strength, constitution, agility и intelligence. Освен това трупат опит и изучават умения по един и същи начин. Въпреки това съчетанието на hack & slash геймплей с класическата атмосфера, задълбоченост и интерактивност, присъща на Ultima VIII, е идеално и крайният резултат е налице – Divine Divinity ще ви грабне веднага след като се впуснете в геймплея. Първото нещо, което ще забележите, е страхотната интерактивност. Почти всеки предмет, който се изтъркаля на пътя ви, може да бъде взиман, чупен, преместен (стига да имате необходимата сила) или комбиниран с друг. Едни от най-елементарните комбинации е смесването на различни еликсири (подобно на последните части на Might & Magic) с цел изготвянето на нова, по-ефикасна магическа отвара.

Но да преминем по същество и по-точно към легендарните юнаци, измежду които избирате своя главен герой. Те са шест на брой – мъжка и женска версия на воин, магьосник и

крадец. Принципно разликата между двата пола е минимална и за дискриминация и дума не може да става. Тя засяга единствено първите две изучени умения.

Всеки тип герой разполага и с по едно специално движение – крадецът може да се промъква, магът – да разменя мястото си с врага, а воинът – да избухва противниците си, завъртайки се мощно с оръжие в ръка. Едно от нещата, които съществено отличават Divine Divinity от Diablo II, е, че независимо от това с какъв клас герой сте започнали, винаги можете да изучавате и умения на другите класове. Така например един маг има възможността да се възползва от способността за увеличаване на защитата, присъща за воина.

Взаимоотношения

Всяко същество в света на Divine Divinity ще изгражда определено отношение към вас в зависимост от това по какъв начин се държите с него. Скалата, по която се измерва неговото благоразположение, варира от минус 100 (враждебно) през 0 (неутрално) до плюс 100 (възхищение). Онези, към които се отнасяте добре, ще търгуват с вас на по-ниски цени и ще



RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	CDV/Larian
сайт	http://www.divinedivinity.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

3 CD



имат желание да споделят някоя и друга клюка. За сметка на това хората, които обиждате и от които крадете, ще вдигат цените на стоката си или дори няма да искат да ви говорят.

Нека ви дам един малък пример. Представете си, че срещате паникьосан рицар, преследван от наеман убиец. Той ви моли за помощ и вие се съгласявате да го измъкнете от ситуацията, в която е попаднал. Но в един момент решавате да се заядете с него и започвате да му се подигравате. Тогава нещастният тенекиен воин ще се вбеси до такава степен, че вече няма да му време дали ще го спасявате или не. Така един от страничните ви куестове ще пропадне. И не си мислете, че ако безчинствате наляво и надясно, това няма да се отрази на репутацията ви, която ще върви ръка за ръка с вас до финалните надписи на играта. Ако много злодействате, можете да попаднете дори и в пандиза.

Целият свят в Divine Divinity е разделен на няколко гигантски карти. За

да обходите една от тях с всички нейни местности и подземия, ще са ви необходими десетки часове. В това отношение играта също се различава от в общи линии не много просторните нива на Diablo II. По пътя си към победата ще минавате през ферми, замъци, разрушени селца, лагери на бандити, зловещи развалини и подземия. Ще се срещнете с близо 300 неутрални персонажи, с които ще можете да общувате. Естествено и оръжията, и броните няма да са дефицитна стока. Подобно на Diablo II ще се сблъскате със стотици видове предмети, някои от които могат да бъдат омагьосвани с цел увеличаване на потенциала им. Други пък ще ви превръщат в различни животинки – котки, жаби, паяци и т.н.

Графиката на Divine Divinity е старомодно двуизмерна, а перспективата – изометрична. Въпреки това Larian са постигнали истинско чудо на ниво детайлност. Ако се възледате по-внимателно в който и да било предмет, ще останете изумени от

труда, положен от създателите в неговото изобразяване – от най-дребното стръкче трева до гигантските и непревземаеми замъци. Това впечатление обаче се разваля от лошо раздвижените персонажи, чието неадекватно поведение и вдървеност някакси не пасват на иначе красивата графика.

Не на последно място трябва да спомена и убийственото чувство за хумор, с което ще се сблъскате в играта. Larian са се погрижили да измислят изключително забавни описания и характеристики на героя ви и вашите умения. Ето например какво пише срещу началните характеристики на един маг: "Хилави и възрастни дами успяват да ви размажат на канадска борба. Освен това имате проблем с повдигането на оръжието – по-добре го оставете да се бие само...." Голяма част от диалозите в играта са написани в горе-долу същия ироничен стил.

Сигурен съм, че тази игра ще намери както силни отрицатели, така и верни фенове. Но нека тези, които са готови още сега да я захвърлят, да ѝ дадат поне малък шанс да се докаже. Ако не друго, то Divine Divinity е поне един много приятен микс от Diablo II и Ultima VIII.

Владимир Тодоров

кабелен интернет

ДЯВОЛСКИ ДОБЪР

НА БОЖЕСТВЕНА ЦЕНА

NETIS SAT

02 957 2 753 47 39 753 47 0

Годината е 2150-та, денят 7-ми декември. След няколко часа нашата любима планета Земя няма повече да съществува. За да разберете историята на Earth 2150: Lost Souls – третата част от трилогията Earth 2150, трябва да се върнете няколко години назад в сюжета. Разрушителните войни между Euroasian Dynasty и United Civilized States на насят неправими щети на нашата планета. На всичко отгоре серия от атомни експлозии поразяват полярните шапки на Земята и променят орбитата ѝ около слънцето. Моретата застрашително се надигат. Метеоритни дъждове заливат повърхността на "синята" планета.

Известни учени от Lunar Corporation – отдавна забравена колония на земния спътник, първи разкриват истината за приближаващата се катастрофа. Според техните изчисления разстоянието между Земята и Слънцето ще се увеличи със 17 процента през следващите няколко години и това ще доведе до невероятни катаклизми. Животът на Земята ще стане невъзможен за всяко създание на въглеродородна основа. Единствената надежда на човечеството е да се пресели на "червената" планета Марс.

Втората част от трилогията се нарича Earth 2150: The Moon Project описва самото преселение на земя-

EARTH 2150 LOST SOULS

Побързайте, защото времето на земяните изтича...

ните на Марс. Lunar Corporation разработват секретен проект, наречен "SUNLIGHT". Той е успешен и по-голямата част от човешката раса се спасява, намирайки нов дом на четвъртата планета в слънчевата система. Хората, които изоставени на Земята, се наричат Lost Souls (изгубени души). Но нашите герои не се предават лесно. Те искат да отмъстят на онези, които ги оставиха да умрат на родната им планета.

Както виждате историята на играта е повече от заплетена и увлекателна. В тази част от трилогията расите

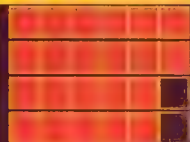
са три – Euroasian Dynasty, United Civilized States и лунатиците, в-в-в грешка Lunar Corporation, тоест потомците на руснаците, американците и лунните колонизатори. Разработчиците препоръчват първо да се играе с руснаците след това – с колонизаторите и най-накрая – с американците. Това и аз ви го препоръчвам, за да можете да разберете историята напълно. Всяка от трите групировки си има свой персонаж и вие командвате от негово име. За жалост обаче тези герои не се появяват често на бойното поле.

Но стига съм ви занимавал със сюжети и герои. Да минем по същес-



REALTIME STRATEGY

графика
звук
геймплей
общо
издател
сайт
хардвер
софтуер



PC
CD
ROM

2 CD

Strategy First

<http://www.strategyfirst.com>

Pentium 333 MHz, 64 MB RAM

WinAll, DirectX 8.1



тво. Earth 2150: Lost Souls е триизмерна стратегия в реално време, като вашата основна цел в играта е да смачкате врага и да му загребете ресурсите, за да можете да съберете повече суровини за изработване на соваките, с които ще трябва да се махнете от загиващата Земя.

На оръжие

За целта всяка от "расите" (пиша "раси" в кавички, защото в тази игра всички са хора, а и цветът на кожата им не си личи :-)) има смъртоносен набор от оръжия. Ще започна с Euroasian Dynasty. Както винаги, руснаците наблягат на традиционното – осъвременени танкове по земята, свръхтехнологични хеликоптери във въздуха, подводници и кораби под вода. И не си мислете, че армиите се състоят от еднообразни единици. В Lost Souls всички единици си ги конструирате сами на базата на вече рибичаните оръжия и шасита. Малко се отклонихме от темата за руския арсенал в играта, но нищо. Та ЕД нямат много мощни единици, защото братушките наблягат повече на традиционните огнестрелни оръжия, отколкото на енергийните. За компенсация руснаците притежават най-мощното оръжие за масово унищоже-

ние – атомните ракети.

Колонизаторите, за разлика от руснаците, са оборудвани почти изцяло с енергийни пуцалки от типа електрошоков заряд. Останалата част от арсенала на лунната корпорация се състои от различни видове ракети. Единиците на LC са изключително силни, но бавни и уязвими при нападения от въздуха. Понеже повечето от юнитите на колонизаторите се плъзгат над земята или направо си летят, те нямат нужда от водни единици. И LC си има оръжие за масово унищожение – това е Weather Control Center. Звучи ви познато, а? Всъщност геймката наистина много прилича на C&C по отношение на интерфейса, строенето на сгради и производството на единици. Но това не пречи играта да бъде хубава, даже според мен Lost Souls е много по-добра от C&C поредицата. Но това е друг въпрос.

Най-накрая идва ред на UCS или United Civilized States. Честно да си кажа, UCS са най-силната от всички групировки. Повечето ѝ единици са теш-ове и то не само обикновените двукраки – във въоръжението на американските фигурират и малки паякоподобни бойни машини с по шест крака. Едно нещо е сигурно – господст-

вото на UCS във въздуха е неоспоримо. Изстребителите и бомбардировачите на янките са страшно оръжие, особено ако вече сте разработили плазмената бомба. А като заговорихме за плазма, трябва да кажа, че тя е може би най-мощното наземно и въздушно средство за унищожение в цялата игра. На всичкото отгоре американците разполагат още и с мощни ракети, 105-милиметрови оръдия и 20-милиметрови минигънове. А, за малко да забравя за тяхното "голямо БУМ" – плазмената артилерия. Тая пушка не само е силна почти колкото атомните ракети, но е и много, ама много далекобойна. Единственият кофти момент при тази фракция (и слава богу) е, че се развива изключително бавно заради скъпите ѝ технологии.

Малки особености, а може би и недостатъци...

Ще забележите, че в играта няма нито една пешеходна единица – всичко е само машини. Липсата на каквито и да е камиони обаче не трябва да ви учудва много – все пак Земята вече е твърде близко до слънцето. Друго интересно хрумване на разработчиците са тунелите. Можете да строите катакомби из цялата карта. Те са много полезни защото, ако ви се заобикаля някоя голяма планинска верига, винаги можете да минете под нея.

А сега идва ред на недостатъците: на първо място геймката е прекалено трудна и второ – една мисия трае средно по час и нещо, без да броим преизгражданията. Не че не обичам трудности, но това е прекалено.

За графиката и звука нищо лошо не мога да кажа. За мен това е една от най-красивите 3D стратегии. Звукът и музиката са направо фантастични, а докато громите вражеските пълчища, ще се лее размазващ хардрок.

И като за край ще добавя още нещо: побързайте, защото времето на земяните изтича...

Христо Танушев

tel. 9733587

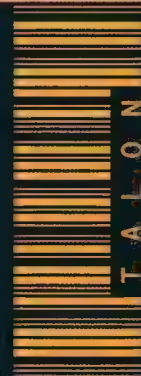
WWW.BAZATA.NET

GAME CLUB

55

МАШИНИ

ул. "Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"



ПЛАЩАШ 1 ЧАС

ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Вие сте от най-добре обучените, екипираните и организирани специални части в света. Какво ви пречи да срутите задниците на лошите?

Както се замисля, стигам до извода, че живея в шо-годе мирно време. През моя кратък период на съществуване не е имало нито една война на територията на България, а се надявам и че няма да има. Опитайте се да си представите живота си, ако не дай боже стане някой гаф и се озовете на фронта или пък една сутрин се събудите и видите блока отсреща да гори в пламъци, а съседите ви — разпръснати на парчета по тротоара.

Някои хора обаче харесват войната или поне обичат да се вживяват в ролята на командоси. Все пак всеки е имал пластмасов пистолет в своята ранна детска възраст и е дебнел жертвите си, скрит зад дивана или леглото. Но едно е да играем на 3D-шутъри или пък да се правим на войници в махалата, а съвсем различна е истинската и смъртоносна война. Други хора пък обичат да правят пари от нея като я пресъздават във филми и компютърни игри. Това са най-вече американски фирми, които за съжаление не пропускат да добавят задължителната доза патриотизъм, с който могат да ви отегчат до смърт.

Conflict: Desert Storm също е посветена на войната. В нея става дума за събития, станали реалност преди около 12 години, които, за жалост, може да се повторят "на живо" в следващите няколко месеца. Действието се развива през недалечната 1990 година, когато около

300 000 иракски войници нахлуват в Кувейт

Това е началото на "Войната в Залива" и операцията с кодово название "Пустинна буря". Още в самото начало антииракската коалиция сформира свои ударни екипи, които да действат без много шум. Тяхната



CONFLICT: DESERT STORM

задача е да унищожават стратегически обекти на противника. За тази цел на едно място се събират елитните британски части SAS и американските Delta Force. Вашата група ще се състои от четирима перфектно обучени войници, всеки от които е тясно специализиран в дадена област. А ето и малко инфо за всеки от тях:

Брадли

е лидерът на екипа. Той борава умело с всякакви видове пушки и пущащи. В определени ситуации може да извика на помощ самолети, които да извършат въздушно нападение. Хладнокръвен и спокоен, той умее да преведе своите бойци през всяка напечена ситуация.

Фоли

е снайперистът в групата. Той е на "ти" с всяко оръжие от този клас — от H&K PSG-1 и Barrett M82 "Light Fifty" до самия смъртоносен руски Dragunov. Фоли е способен да сваля от огромно разстояние всеки появил се враг и да предизвика паника сред

региците на лошите "чичковци".

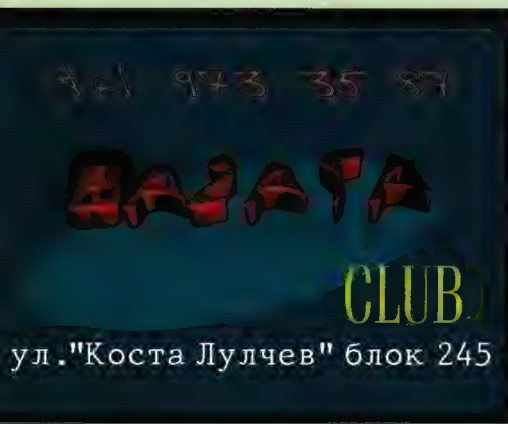
Конърс

е огромен и мускулист тип, който си служи изцяло с тежкия тип оръжия. Той безпроблемно използва картечница M60, мотаейки се на бойното поле. Унищожаването на бронирани превозни средства е един от неговите специалитети. Той е прословут със своята точност и разрушителност.

Джонс

е експерт в операции, свързани с проникване и разрушаване. Любимите му оръжия са MP5-SD — автоматична пуцалка със заглушител, която ще ви гарантира, че няма да събудите вниманието на войниците около вас. Освен това той е екипиран и с противотанкови мини и пластични експлозиви C4.

След като имате на разположение тези четирима раббовци, не знам какво още може да ви се прииска, за да изпълните трудните операции. Играта е ориентирана главно към екшъна, но в нея можете да срещнете



STEALTH ACTION

графика

звук

геймплей

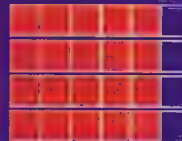
общо

издател

сайт

хардуер

софтуер



PC
CD
ROM

1 CD

Pivotal Games / Sci

<http://www.conflict.com/>

Pentium 450 MHz, 128 MB RAM

WinAll, DirectX 8.1



моменти, които напомнят на Ghost Recon или Delta Force. Хубавото е, че работите в тим от четирима човека, които можете да управлявате. Това става по два начина. Първият е да командвате един от войниците и с него да давате заповеди на останалите — къде да ходят, в коя посока да зяпат, дали да ви следват постоянно, дали да са готови да застрелят всичко, което помръдне, дали да се придвижват приклекнали или пък да пълзят... Ако пък искате да сте сигурни, че поръченията ви ще бъдат изпълнени 100-процентово, можете да управлявате всеки един тип поотделно.

Вашите командоски умения ще бъдат тествани по време на цели

петнаесет мисии

Задачите са сравнително интересни, но някои от тях доста приличат една на друга. Струва ми се, че създателите на Conflict: Desert Storm не са се постарали достатъчно, за да успеят да задържат вниманието

на геймърите. Мисиите не пращат от оригиналност, но все пак какво може да се очаква от толкова експлоатирана тема. Ще има операции, в които ще трябва да спасите войник от вашите "мега спец" части, попаднал в плен на "брагатите". В други пък ще се наложи да взривявате танкове, ракетни установки, радары, самолети, резервоари с гориво и още какво ли не. Общо взето на вас се пада най-мръсната работа.

След успешно изпълнена мисия ще наблюдавате израстването във военната йерархия на всеки един от вашите четирима солджъри. Те дори ще получават медали. Ще можете да разглеждате и характеристиките на всеки един от тях. Например колко хора е избил Джонс по време на последната задача или пък колко "мозъка" е пръснал Фоли.

За малко щях да пропусна да ви кажа, че играта предлага с много го-

тин тренинг. В никакъв случай не го пропускайте. Освен че ще овладеете използването на най-нужните копчета и че ще се научите как да боравите с повечето оръжия, там ще отработите и уменията да командвате екипа си. Ще бъдете обучаван от исторично крещящи сержанти. Ако усилите малко повече звука на PC-то си, можете да умрете от смях, докато слушате как ви се дават заповедите и как бивате юркани от "старото куче".

По време на мисиите ще се насладите на голямо разнообразие от оръжия и бойни машини. Те са най-вече руски, американски и британски. Туктам може да се срещне и някое немско пушкало. Има доста видове реално съществуващи и добре пресъздадени в играта танкове, изстребители, хеликоптери, APC-та и други.

Графиката е подобаващо добра. По време на игра ще можете да се насладите главно на пустинни гледки — все пак става дума за операция "Пустинна буря". Често ще се сблъсквате с пясъчни урагани, които доста затрудняват виждането ви.

Цикличното сменяне на ден и нощ присъства и тук. Ще се натъкнете и на пустинни кервани, може да видите дори и стада от скитащ добитък. Като цяло играта е доста детайлна.

След множеството тактически триизмерни игри от този тип, които сме виждали, Conflict: Desert Storm не може да изненада с нищо ново. Но пък не е задължително да си новатор, за да се харесаш на хората. Тази игра няма да пожъне невероятен успех, но пък и едва ли ще изгние по рафтовете на някои магазин. Бих я препоръчал на всеки, който иска да се помотае в пустинята, да избие някой друг брадат ориенталски душманин, да взриви танк или APC и да стане герой, спасявайки своите другари от лапите на кръвожадните врагове.

Асен Георгиев

CLUB TRAFFIC

&

DJ STANCHO ПРЕДСТАВЯТ:

UP IN SMOKE HIP-HOP PARTY

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 22:00 ДО РАННИ ЗОРИ

СТУДЕНТСКИ ГРАД / БИВША ДИСКОТЕКА ЦЕО СПАСОВ / ВХОД: 3 ЛВ.




Нещо като напълно три-измерен Sudden Strike

FRONT LINE ATTACK WAR OVER EUROPE



Игрите за Втората световна война са доста популярни напоследък. Безспорно доказателство за това са хитове като Medal of Honor: Allied Assault, двесте части на Sudden Strike, Commandos 1 и 2 и много други. За някои хора геймките на подобна тематика са болна тема. От това са се научили хората от EIDOS, издавайки Front Line Attack: War Over Europe.

Дали заглавието ще е следващият Sudden Strike или не? Играта наистина има своите достойнства, но ще измести ли въпросния титуляр в сферата на фронтовия реализъм от сърцата на феновете? Отговорите на тези въпроси тепърва предстои да намерим.

Сигурно вече сте се досетили, че става въпрос за стратегия в реално време. Front Line Attack е отроче на поляците от Zuxhez Interactive и е хибрид между две доста сполучливи игри – Sudden Strike и Earth 2150, която, между другото, също е тяхно творение.

Действието на играта се развива по европейските фронтове. Имате на разположение три кампании – с нацистка Германия, славната Червена армия и съюзническите сили. Всяка страна разполага с по две мисии и

някоя и друга бонус задача. Не се лъжете обаче от броя им. Мисиите имат много подмисли, пък и хич не са лесни на по-висока трудност. Продължителността им не е по-малка от задачите в Sudden Strike. Можеме да играем, с когото си поискаме, но първо трябва да минем основната тренировка (с немците). Мисиите в играта пресъздават реални, а не измислени, събития от Втората световна война – битката за Франция, защитата на Москва и др. Задачите на всяка карта са по няколко, а самите мисии са издържани в типичния Sudden Strike стил, тоест имате на разположение определено количество войски (обикновено ви се дават и подкрепления), можете да нанасяте някоя друга бомбардировка или пък да използвате разузнавателен самолет и не можете да строите сгради или нови войски. Част от мисиите са подплатени с филмчета в ретро стил, благодарение на които да разберете какво точно се случва.

В Skirmish-режима и мултиплейъра

нещата стоят по съвсем различен начин. Типовете на игра са познати ни от Earth 2150 разнообразности: Uncle Sam (през определен период от време получавате даден кредит и не събирате ресурси), Kill enemy commander, Free for all... Можете да строите бази, да събирате ресурси и да трупате армия. Интересното тук е, че войските ви не излизат от специалните сгради, а се появяват от така наречените appearance points. За да ги ползвате, трябва да се доберете до тях със своята армия. Внимавайте, защото и противникът може да ги превзема като вас. Намират се по краищата на картата и от тях се снабдявате не само с армия, но и със сгради (те идват под формата на камиони, които "поставят" постройката на определеното от вас място). Също така оттам идват бомбардировачите. Трябва да внимавате коя точка сте активирали. Ако не сте подбрали точната позиция, камионът, идващ с подкрепления, може да мине направо през вражеската база и да



REALTIME STRATEGY	
графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
издател	EIDOS Interactive/Zuxhez
сайт	http://www.eidosinteractive.co.uk
	/gss/frontline_attack
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM

PC
CD
ROM

2 CD



му се случи случка. Really point-ове няма. Всъщност има само един, който се определя с натискането на "J".

Бойните части

се делят в две основни категории: танкове и пехота. Бронираниите машини на различните гържави коренно се различават една от друга, което обаче не може да се каже и за войниците. Например танковете на тава-ришите са по-скорострелни от тези на швабите, но с по-малка огнева мощ. Иначе имате шест вида пехотни единици и още един (автоматчик), когото получавате благодарение на закупения противопехотен камион-транспортър. Също така, ако поръчате парашутен десант, направо можете да определите къде да бъде стоварен. За съжаление пехотинците нямат толкова много функции като в Sudden Strike 2 – можете само да им наредите да залегнат и по този начин да ги превърнете в по-трудна мишена за противниковите стрелци. Трябва да се грижите и за амунициите, защото никак не е приятно те да ви свършат в най-напечения момент. Допълнителни боеприпаси се набавят от определени сгради (Ammunition Dumps), а камионът, който ги докарва, се вика само с натискането на "Y".

Превземането на МПС-тата също е важен момент в играта. Ако например някой ваш снайперист започне яростно да стреля по леко защитен камион, той би могъл да застреля шофьора, след което имате възможност да завземете камиона с двама-трима ваши бойци. :) За съжаление този номер не важи при танковете, които са с доста по-тежка броня и са неуязвими за снайперистите. Все пак и те понякога могат да бъдат

превзети след някой по-силен и точен снаряд. Имайте предвид също, че когато искате да управлявате дадено превозно средство, независимо дали си е лично ваше или завзето от врага, ще ви трябва достатъчно екипаж, за да може не само да се движи, но и да стреля и изобщо да извършва ефективно всички свои функции. Единственото малко странно нещо в този случай е, че всеки вид пехотинец може да управлява което и да е МПС.

Друго интересно нещо в играта е наличието на цикъл ден/нощ, който не е добавен само за красота. След залез слънце спокойно можете да изгасите осветлението на базата си и по този начин да я направите почти невидима за врага. От друга страна обаче, единиците имат по-малък обсе-г на видимост и действие през нощта.

3D графичният енджин на играта се нарича Earth-3. Държи се доста прилично. Когато наблюдавате картата отдалече, всичко си е идеално и на шест, но когато доближите камерата до някой пехотинец, гледката



може и да ви потисне малко. За сметка на това обаче танковете изглеждат доста добре. Теренът подлежи на деформация – по време на битка изстрелите правят кратери и събарят гървета. Звукът е почти перфектен – гърмежите, свистенето на свалените самолети и говорът ще ви накарат да се почувствате почти като на война. За съжаление обаче единиците не използват собствените си езици, както е в Sudden Strike 2. AI-то остави в мен доста противоречиви чувства. Може да ви удари там, където най-малко очаквате, но в други случаи прави наивни и глупави грешки.

С какво мога да завърша? Ако сте любител на игрите за Втората световна война, то Front Line Attack: War Over Europe е на един площад "Славейков" разстояние.

Кирил Илиев





Една от най-благоприятните теми за създаването на интересни стратегии е съществуването на прекалено разраснали се държави, които претендират за имперски статут. По стечение на обстоятелствата някои народи успяват да избият рибата и да установят регионалното или световно господство за определен период от време. В сравнително кратката няколко хилядна човешка история титлата "империя" е била давана на много нации. От древните римляни до "братушките" с тяхната огромна държава – почти всеки е имал своя златен век и период на доминация. Игрите, посветени на тази тема, не липсват. И все пак тези, обхващащи по-фундаментален отрязък от време и пространство, не са чак толкова много. В тази графа попадат неповторимата класика Civilization, различните вариации на тема Age of Empires и скорошната напълно триизмерна реално-времева стратегия Empire Earth, която се сдоба с хубавичък експанжън, носещ

звучното име The Art of Conquest.

Забележителното на настоящото продължение (както и на оригинала) е, че

предлага страхотно разнообразие

Цялото действие се разпростира от каменната ера до близко-далечното космическо бъдеще. При това перидът е насечен на около петнадесет епохи. Вградените кампании ви предлагат сравнително разнообразни истории – къде повече, къде по-малко в допир с реалността. Вариациите на тема "управлявай нация и открий нейните силни страни" са далеч повече от редовни класици като Древния Рим и Викторианска Британия. В Empire Earth можете да се сблъскате с практически всички държави, оставили повече от "десетина" страници в някоя от съвременните енциклопедии (КБЕ, Britannica). А за да стане картинката пълна, играта съдържа и елементи, посветени на идните столетия.

Така-а-а.... Най-важната част от новостите в експанжъна е допълнителната епоха Space Age. Както и се разбира от името, този период от човешката история е посветен на

космическите ни бъднини. Времето, в което би трябвало да се развива, е 2200 г. Китай се е развихрил още преди едно столетие и така се е родила нова свръхдържава: Обединената федерация на Азиатските Републики. Освен това животът на Марс е станал реалност. Червената планета е тераформирана и се превръща в свят, изхранващ човечеството. Скоро различните интереси влизат в конфликт и на нас ни става интересно...

Е, за да не стане положението прекалено футуристично, в Art of Conquest са добавени и две кампании от миналото. Едната е посветена на ранния Рим, а другата на американско-японския сблъсък от Втората световна война.

По отношение на

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Mad Doc Software / Sierra
сайт	http://www.empireearth.com/
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

1 CD





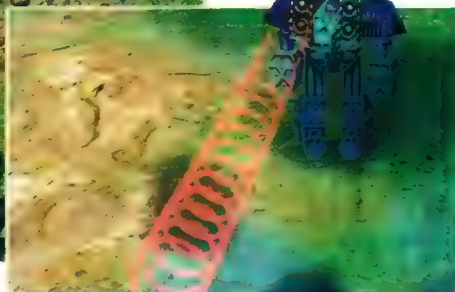
материалните части

играта е донатъпкана с няколко нови сгради (космически бойни кули, звездни докове и т.н.) и чудеса (орбитална космическа станция). При единиците експанжънт добавя само няколко допълнителни солдати. Повечето от тях са специфични за всяка държава. Едно от заслужаващите внимание нови неща е шпионският сателит, произвеждан в основната постройка. Той може да бъде конструиран от всяка нация. Машината е от класа на летящите разузнавателни гадини и е достъпна още в Digital Age (няколко епохи преди края). Друг приятен елемент е и старфайтърът, вкаран в годините след 2200-та.

Иначе в играта е запазено цялото многообразие. Отново има каквото ви душа желае: от варварина с брадата през рицаря с меч до роботизираното чудовище със смъртоносните лазерни чифтета. Едно от другите хубави неща, свързани с комплектоването на войските, е броят на единиците. Ограниченията присъстват и тук, но допустимите размери на армиите са си направо впечатляващи. Така че онази допълнителна дванайска хидралиски, необходима за новата ви тактика, е налице. :-)

Е, всичко това си има и малък не-

гостатък. Ако си падаме по творческия хаос, имате съвсем реална възможност да изтървете положе-



нието. Шансът да забравите част от танковете си по околните поляни е наистина голям. Неприятно е, но при игра в някоя от кампаниите ще са необходими поне пет минути, докато успеете да извършите пълната проверка на своите легиони. В някои случаи атаки от няколко страни могат да накарат ваша милост да си спомни с тъга за времето, когато всички стратегии си бяха походи. А ако по принцип играете на отделни мисии извън сценариите, силно препоръчителната тактика е блиц кригът (това е нещо като популярния ръш, но измислен от хитлеристите доста преди StarCraft :-)). За съжаление, ако изтървете нещата в началото, има доста голям шанс да закупите положението до неузнаваемост. Компютърът действа агресивно и при ниско ниво на трудност. Той се разпростира и множава с невероятна бързина. Изкуственият интелект е тъп, упорит и с двадесетина пъти по-бърз от органичните ни процесори. Я сте станали да си сипете една чаша вода, я е окупирал всичките ресурси на картата. И като става въпрос за

минусите

нека да продължа – както и пове-

че то класически експанжъни, The Art of Conquest не е нанесъл никакви съществени корекции в основната структура на играта. В резултат това всички минусчета от оригинала са си оставени. Едно от най-фрапиращите неща е графиката. Според мен играта е от онези странни изпълнения на триизмерната графика, които приличат повече на някое безумие от времето тоталитарната скулптура (какво ще кажете за паметника пред НДК...?). Образно казано, заводът за целите проводници се е развихрил с пълна сила. Погледнати отблизо, всички единици и сгради са далеч от желаните идеал. Правоъгълниците, от които са съставени, са си направо отчайващи, а детайлите са малко.

Най-стряскаща е визията на малките "филмчета", обясняващи действието. Дори при най-високите възможни графични опции говорещите човечета напомнят на сплескани картонени фигурки. На всичкото отгоре цветовете, които са използвани, едва ли са повече от 20. Сигурно тъмният субект, разработил графиката, или е бил с орязан бюджет, или с хроничен махмурлук. Особено забавно е зеленото, напомнящо на един-два силно канцерогенни агента.

Е, въпреки пълната дизайнерско-екзистенциална криза Empire Earth успява да грабне вниманието. Усещането е като да играеш добрия стар Fallout (1 и 2): дървената графика ще се забрави след по-малко от двадесет минути гжиткане. Действието може да бъде наистина интензивно и възвличащо.

Казано с други думи, Empire Earth не е от игрите, които могат да се поемат на час по лъжичка. А тъй The Art of Conquest е един хубав add-on: предлага гостатъчно нови неща, способни да залепят преданите фенове. Няколко допълнителни седмици хронично асоциално поведение няма да се разминават на хората, докопали тази стратегия.

Сергей Ганчев



крайно ВРЕМЕ Е ...

... да минеш на TFT

ВГРАДЕНА ПАМЕТ	ЛВ.
16 MB	399 ⁰⁰
32 MB	439 ⁰⁰
64 MB	489 ⁰⁰

ДИГИТАЛЕН СВЯТ

Тинтява 15, тел. 689-551

www.worldisdigital.com

търсете и в

Germanos, Technopolis и JEFF

Ама защо издават такива игри, кой празноглавец ги създава? Питам аз и отговор не искам...

Snowboard Park Tycoon

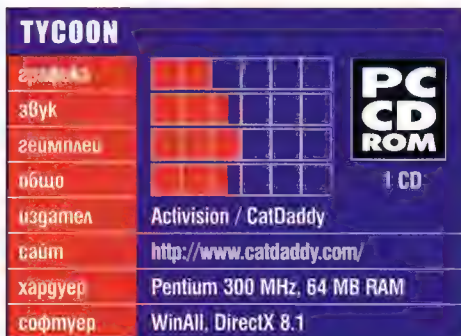
Всезвестна е моята страст към тусооп-ите и точно тя ме накара да подхожда с интерес към новия съвместен проект на Activision и CatDaddy. Запазил съм приятни спомени от други геймки на тангема — Ski Resort Tycoon II и Golf Resort Tycoon. Затова и разочарованието, което смаза геймърските ми очаквания, е изключително неприятно.

Изхождайки от заглавието, очаквах Snowboard Park Tycoon да ме отведе високо в заснежени планини, където да построя най-прекрасната писта за сноуборд на света. Но не! Озовах се на място, наистина с алпийски атмосфера, но уви, пресъздадена чрез тар-нати планински текстурни и спрайтнати ръбати борчета, поставени в редичка. И това бе

най-грозната писта под слънцето

Ще поема дълбоко въздух, ще запуша нос и ще направя опит за представяне на играта, като не обещавам, че ще бъда безпристрастен и обективен.

Snowboard Park Tycoon предлага два режима на игра — Action и Career.



Първият ни доближава до основната идея за тусооп-а като жанр — аранжирането на сноуборд писта. Имате на разположение набор от съоръжения, обекти и функции, обединени в пет групи. Две от тях са за промяна на терена, посредством заскрежени хълмчета, бабунки, пагнали борчета, замаскирани със сняг скали и разни други причудливи алпийски образувания. Има и

такава за поставяне на рампи и релси. Последната група предлага сложни за преодоляване препятствия — останки от самолети и покрити със сняг колиби. Дотук добре, но уви, разработката е постна и възможностите на геймката са ограничени. Няма какво повече да правите, освен да пуснете доброволец, който да тества създаденото от вас трасе. И ако до момента сте стискали зъби и сте успели да преглътнете грозната графика, то в този момент едва ли ще имате сила да понесете допълнителния визуален терор. Защото е неприятно и потискащо да джиткаш на фона на конзолна пикселизация и от цялата тая работа по създаването на място за зимни наслади да няма никакъв фън.

Activision са се опитали да замажат очите на геймъра и са поместили в Trash-секцията пет предварително зададени сценария, при които

би следвало да се пускате на различни по трудност и оформление писти и да съберете максимален брой точки за преминаване в следващо ниво. Е, аз нямах нерви да отключа нито едно от предизвикателствата — вече ви споменах, че разполагам с ограничени възможности за понасяне на естетически изтезания.

Капак на измамата е псевдоразнообразието в Career режима, дублиращ току-що описания с допълнителни мисии и предизвикателства. Е, звучат примамливо с кретенските си цели — да ступите 206 кокала от крехкото си тяло за 2 минути, да целите със снежни топки разни мишенни, докато карате борда и още подобни такива смахнати неща. Но как да се прежалея за повече от едно-две спускания, след като установих, че

мога да се движа нагоре по склоновете и да се въртя в кръг сякаш съм котка, която гони опашката си. Подобни алогизми направо ме влудяват.

Не ги разбирам аз подобни нелепи геймки, издадени от фирми с големи имена. Къде ми е удоволствието, къде ми е кефът и кой ще ми върне парите, хвърлени на вятъра? И както има комисия, която определя гледаемостта на филмите (виждали сте ги ония кръгчета с цифри на гърба на видеокасетите), така трябва да се въведе подобна инстанция и за игрите! Ако съществуваше, тя със сигурност щеше да е на моето мнение. Snowboard Park Tycoon не става за геймене — тя не носи наслада, а само разочарование.

Васко Чаворски



В Ирак вече всичко е наред. Да се готви Куба.
Забравих само да спомена, че годината е 2009-та...

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

Island Thunder е най-новата добавка с мисии към отпочето на Том Кланси Ghost Recon и неговата фабрика за военни игри. Точно година след излизането на оригиналния Ghost Recon е време и за втория пакет мисии, включващ този път осем нови сингълплей нива плюс пет мултиплейър полесражения.

Годината е 2009-та. Фидел Кастро е умрял от естествена смърт, а неговият Остров на свободата се тресе от безредици и метежи, след като в страната се провеждат първите свободни и демократични избори от 50 години насам. В този час кой друг, освен храбрите американски командоси, сериозно загрижени за пълнежните плантации и буретата

някакви си бунтовници и убийства, щом е за благородна кауза?!

Геимдизайнерите на Том Кланси са онези хора, които съвестно пресъздават реалната участ на боеца и наблягат повече на тактическия елемент, отколкото на безпричинното кръвопролитие. Все пак Ghost Recon е наследник на популярния Rainbow Six. Основната разлика е улесненият начин за водене на битки — играчът познава времето си вогла, отколкото ги планира. В Ghost Recon мислиенето и изкането са преместени там, където им е мястото — на бояното поле.

Island Thunder е трудна игра, дори много трудна. Ако искате просто да постреляте из воля за половина час между ходенето на училище и домаш-

TACTICAL 3D SHOOTER

платформа	PC
жанр	стратегия
разработчик	Ubisoft
издател	Red Storm Entertainment/Ubisoft
сайт	http://www.ghostrecon.com
характеристики	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM, 3D Video
системни изисквания	WinAll, DirectX 8.1

PC
CD
ROM

1 CD

очакват тропически терени във всякаква форма и, както уточнихме, анархистични кубинци.

За тези, които не са и чували за поредицата, ще поясня, че в Ghost Recon поемате контрола на три взвода командоси (отрядите Алфа, Браво и Чарли). Можете да сменяте управлението от вас войник и така да "вземете" участие във всяка от подгрупите. Когато управлявате една от частите, другите са контролирани от компютъра. Ghost Recon и подобните на него игри имат един основен проблем — тактиката доминира над екшъна, ето защо и противниците, които можете да убие, са малко или разпръснати по картата, така че е трудно тяхното поредиционно елиминироване. В Island Thunder е помислено и върху този проблем и този път ще водите битки с по-многоброен и добре организиран враг.

След стартирането на нова мисия ще ви се наложи да комплектовате своите редници с нужното снаряжение. Ако си мислите, че след това играта ще тръгне по мед и масло, дълбоко се лъжете. Пригответе си поне час за преминаване на едно ниво. Тъй като реализмът е основен приоритет в игрите на Том Кланси, ще разберете колко неудобно може да се чувства човек, обстрелван от невидим снайперист, скрит някъде в далечината. Така че първите няколко часа игра със сигурност ще ви взорчат живота. Истинските фенове на поредицата обаче очакват точно това — Ghost Recon: Island Thunder е като игра на шах, в която всеки дебне кога другият ще съборка.

Александър Бойчев



с ром в мазетата на партийните почивни станции, ще се притече на помощ на братския кубински народ...? Еми никой друг, както става ясно след по-малко от пет минути, прекарани с Island Thunder. Ползвайки се със статута на миротворци, те всяват ред и спокойствие в душите на средния кубинец. Какво тук значат

ните, просто забравете. Подобно на предишната добавка Desert Siege, появила се през пролетта, Island Thunder променя коренно условията и начина на битка в сравнение с прегрешественика. Ако в Desert Siege трябваше да помагате на закъсали етиопци и да се пригажвате към пустинните условия, то в Island Thunder ви

интернет клуб
home

Athlon 16Hz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
климатик

София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат - секция 2, тел: 974 62 87



406 407 409
411 420 416 415
421 422 423

Горан Ангелов

Интернет клуб

ТАЛОН

За 2 часа безплатна игра или 1 нощна FREE

Най-добрият рейсър от много време насам!

Speed Challenge



Ако сте забелязали, напоследък рейсърите малко позамряха. Май повечето хора си мислят, че този жанр не може да им поднесе нищо ново. Така смятах и аз, докато не видях Speed Challenge. Много рядко излизат автомобилни гонки, които са изработени толкова детайлно. Но както и да е, стига съм се обяснявал. SC е една много добра, даже бих казал перфектна фотореалистична симулация. Ще кажете: защо пък симулация? Еми защото в геймката няма да се състезавате с някакви супер идиотски возила, родени от болната фантазия на някой геймдизайнер, а с осъвременени и

футуристично изглеждащи болиди от Формула 1

които се движат, съобразявайки се със законите на кинетиката и аеродинамиката.

Но най-интересното нещо е, че играта е правена от... румънци. Трябва да отбележа, че съседите-мамалигари са се справили просто отлично. Нещото, което първо хваща окото, са моделите на болидите. О-о-ох, тези колички направо са върховни.

Представете си един обикновен автомобил от формулата, но с много по-"мазен" вид, тоест с по-интересни спойлери, по-ефектна аеродинамика и подобрен двигател. А бе я по-добре погледнете скрийншотовете!

В началото споменах, че играта е много детайлна. Става дума най-вече за настройките по количката ви. Можете да избирате какви гуми да сложите, под какъв ъгъл да са разположени спойлерите, каква да е силата на спирачките, до какъв ъгъл да се върти кормилото и колко турбо гориво да се сложи. Това с горивото е много интересна идея — трябва да слагате от него толкова количество, че да сте сигурни, че няма да ви свърши по средата на гонката. Обаче винаги трябва да внимавате колко специален бензин пълните, защото, ако сложите повече, това само ще направи колата ви по-тежка, а ако сложите по-малко — ще се наложи да продължите на обикновено гориво до края на трасето. Та като заговорихме за трасета нека да ви разкажа къде ще изпробвате качествата на вашия болид. Ще имате възможност да се състезавате по ед-

надесет писти по целия свят — Рио Де Жанейро, Париж, Москва, Египет, Рим, Осака, Ню Йорк, Монреал, Австралия, Тагж Махал и Лондон. Много ми е интересно защо румънските програмисти са решили, че задължително трябва да има трасета в Тагж Махал и Египет. То със същия успех можеха да сложат и писта в София. Но хайде да не се заяждаме...)

За да постигне успех, едно рали трябва да има не само завладяващ геймплей. То се нуждае и от красива графика. Във визуално отношение Speed Challenge е не просто красива. Много е приятно, когато возилото ви занесе, да видите не разни гигантски пиксели, а прозрачен дим, излизаш изпод нажежените ви гуми. Друго интересно хрумване е възможността да си включите "обемна" визия и то без да ви е нужен виртуален шлем. За целта просто трябва да включите съответната опция в менюто и да си набавите стерео очила. Аз лично не разполагам с такива, така че нямам възможност да изпробвам този номер на практика. За озвучението — също само суперлативи. Готино щеше да е, ако двигателят на колата ви от време на време издава и някой груг звук, освен галещо ухото "мъркане". Или казано с груби думи: братята румънци определено са си свършили работата качествено. И то така, че геймърите с по-скромна конфигурация да издучат супата. Но какво да се прави — нищо на моя свят не е безплатно, така че стягайте коланите и спестявайте за по-мощен компютър!

Христо Танушев

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87

RACER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	www.ubisoft.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

gast

Мрачна приказка за малки и големи...

В Gast, новата игра на Mindscape, ви е отредена ролята на малък призрак, който трябва да спаси омагьосан увеселителен парк. Невинното духче има за задача да върне веселия смях на децата, които отдавна е заглъхнал, отстъпвайки място на пустошта, след като злият клоун Белсеблблб отмиква вълшебния часовник.

The Sum of All Fears

Миловидното привидение е принудено да срещне всички свои страхове из обрисувани с тъмни краски и изпипани в cartoon-стил места. В началото на приключението Белсеблблб пуска своите тъмни слуги (страховете на нашето духче) да бродят из парка и изчезва в един дълбок тунел, чийто вход е окичен с ухилена му физиономия. За да влезете там и да се срещнете лице в лице със злодея, трябва да съберете три звезди. Получавате ги при решаването на някои пъзел или ако просто ги откриете някъде. Голяма част от пъзелите, за които бивате наградени със звезда, включват интеракция с пуснатите от Белсеблблб чудовища. Интересно е, че задачата не е тяхното разчистване или нещо такова, а спасяването им от лапите на клоуна. Например трябва да помогнете на една тъмна фея да възстанови крилата си...

Освен звездите, които събирате, духчето ви има и друг показател, който да следите — неговата изплашеност, която се отчита от една

физиономията със съответното изражение. Това се явява нещо като неговия живот, защото, когато се панира до краен предел, то се озовава на едно място, откъдето всичко сякаш започва наново. Тъй като сте привидение обаче, тоест вече така и така сте цункали червейчето, да умрете е невъзможно.

Както казах, за да влезете в тунела, са ви нужни три звезди. За предпочитане е обаче да съберете повече, а и да влезете в по-добро състояние (по-малко изплашен). Вътре, преди да се сблъскате със същинския лошко, трябва да се справите и с онези негови слуги, с които не сте си уредили сметките преди това. И този път те са по-свирепи от предишната ви среща. Затова още един полезен съвет — справете се с всички тях преди да влизате в тунела.

Трудност

Gast е лесна игра, предимно насочена към по-младата аудитория. Да си го кажем направо — на опаковката би могло да пише "+3 години"... Въпреки това тя може да се хареса и на по-възрастни играчи (за да не се чувствате тъпо, ако ви допадне, както на мен ;-P) Единственото, което по-сериозно може да ви изгразни, е, че духчето нетърпеливо ви подсказва какво трябва да се прави всеки път, когато минете с курсора през даден обект, с който можете да извършвате някакво действие. Над черпчето на малкия умник изниква ба-

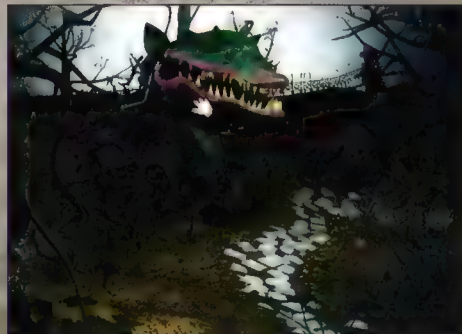
лонче с мислите му, където напращащо се върти картинка на предмета, който трябва да използвате. Така разбирате кой е нужният предмет, тъй като той услужливо се визуализира. Досадна история... Но пък това и доста улеснява квеста, особено за хората, които не обичат да си дават зор много-много...

В общи линии играта увлича със своята атмосфера — наблегнато е на контраста между детския инфантилен cartoon-стил и мрачната обстановка. В това отношение Gast напомня на филмчето Nightmare Before Christmas на Тим Бъртън и донякъде — на Grim Fandango (или по-скоро на много бледо негово копие). Воо!

Лили Стоилова

ADVENTURE

аудио		 1 CD
звук		
анимация		
пъзел		
издател	Mindscape	
сайт	www.mindscape.com	
хардуер	Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	



НОВИ КАРТИ, НОВИ ЦЕНИ

интернет карти

INTERBGC.COM

от 10 до 25 часа	4 AB
от 20 до 52 часа	8 AB
от 40 до 106 часа	15 AB
от 100 до 270 часа	35 AB
от 720 часа	25 AB

ЕВРОКОМ KABEL

www.interbgc.com

Добър опит за рейсинг вариант на Quake. Добър, но не и перфектен

BANDITS PHOENIX RISING



Преди много, много години... О-опс, още съм на Вълна Isewind Dale 2. Та след много, много години или по-точно след Третата световна война хората си причиняват нещо адски гадно. Земята се превръща в огромна пустиня, където всеки си пази задника сам и рита този на останалите, за да оцелее. Ама мамини сладки дечица сме си – ако не си прецакаме и замърсим планетката, то поне ще си я унищожим на малки частици.

Та тук се появяват двата главни персонажа – героите, дошли да променят нещата, избавителите на човешкия род... Мисля, че схванахте иронията. Дватама пича Фенек и Рудолф всъщност са

най-култовите тъпни копелета

които можеха да бъдат измислени

за лидери. Ама поне цял толкова здрав ирландски акцент, че драго ти става да ги слушаш (за съжаление, заради дистрибуторите и добрите нрави, е премахната първоначалната идея хората да вкарват по едно fuckin/fuck на всяка трета дума като истински ирландци :(. След доста голямо количество откъснати глави, крака и други части на тялото двамата успяват да се издигнат до позицията на хора, на които никой не смее да каже каквото и да било. Къде с уважение, къде със страх (те двете неща доста често се припокриват), героите успяват да обединят голяма част от скитащи бандити в общност, наречена "Глутницата".

Следват 22 мисии, в които ще поемете управлението на двамата (единият зад волана, а другият зад картечницата), носейки се през облаци от прах и всичко, излязло от ауспуха ви. Целта е една – да се наричат задниците на богатите мутри, окопали се в град Йерихон (трябва да видите "Стените" му). Ключовият елемент в играта са бъгитата.

Те са много, те са красиви, те са опасни... и повечето изглеждат малко глупаво. Всяко има няколко слота за оръжия, като основните са на носа отпред, на въртящата се кула и отзад. По-развитите модели имат и слотове за оръжия отстрани. Тук идва едно от нещата, които ме издразниха – оръжието отпред не може да се върти – стреля натам, накъдето гледа бъгито ви, а на картечницата

на кулата ѝ липсва както точност, така и сила, за да задоволи основните ви нужди. Така че ще трябва да изгубите поне половин ден, докато свикнете да позиционирате МПС-то си по максимално ефективния начин.

Производителите доста тръбят за реализма на играта си, за невероятните преобръщания и скокове, които ще можете да правите. Ама коментарът на един от колегите, след като видях какво се случи с машината ми след скок от 30 метра и поне 14 преобръщания, беше: "Бах ма'а му, епа нема такова животно – тоя да не е залепен за земята". Но това е бял кахър и не си струва да му се обръща голямо внимание.

Така и така заговорихме за оръжията, нека само да спомена, че са над 10 – започващи от няколко вида картечници, shotgun, мини, ракети и т.н. Поне в тази графа няма да ви доскучае

Графика, AI и всичко останало

Графика – средно ниво, приятно впечатление правят гилзите от картечницата, разтапящи се по целия екран. И все пак тя е малко постна. Ако си падате по тъмнокафявото във всичките му разцветки, ще ви хареса. AI-то е смешно – просто е нужно да се мернете пред опонента, да профучите покрай него, да цъкнете три минички и после да слушате псувните и експлозиите. Поне звуковите ефекти са на ниво, за разлика от музиката. При аркадните екшъни тя има важната роля да ви стимулира и надгхва, но тази не се е справила успешно.

Георги Панайотов

ARCADE ACTION

графика

звук

геймплей

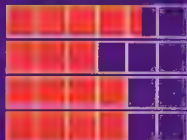
общо

издател

сайт

хардуер

софтуер



PC
CD
ROM

1 CD

Pan Vision

<http://www.bandits-game.com/>

Pentium 700 MHz, 128 MB RAM

WinAll, DirectX 8.1

ЕРОТИЧНИТЕ КУЕСТОВЕ

ПРЕЗ ПОГЛЕДА НА ЯПОНЕЦА

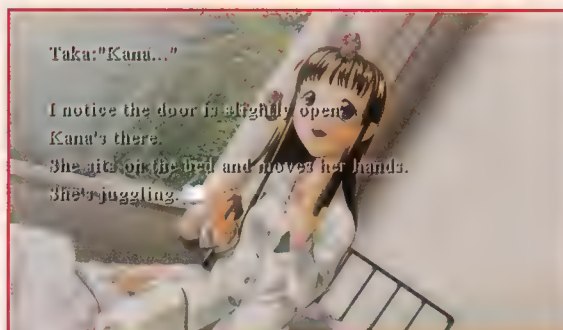
Вминалия брой отделих специално внимание на зараждащата се тенденция за включването на повече "сол и пипер" в компютърните игри. Именно заради това през този месец имам удоволствието да ви представя кратък преглед на няколко заглавия, чийто основен сторилийн се върти около взаимоотношенията между двата пола. Основният извод след десетте дни, прекарани пред монитора заедно с малката "ми" сестра Кана и неспособните да контролират пикочния си мехур японски девойки, е, че живеещите в Страната на изгряващото слънце са луди!

Откровено казано, няколко пъти се чудех дали да се смея или да се ядосвам на глас, че си губя времето с подобен род изпълнения. Всички герои в манга игри като Water Closet, Kana: Little Sister и Snow Drop задължително са навършили 18 години, но повярвайте ми, приличат на шестгодишни първолаци. Изводът е, че японските млади мъже изригват като вулкана Етна само при вида на невръстни ученички. Мой приятел турчин, който живее в Япония от близо три години, ми разказа, че за японските гимназистки е въпрос на чест да си намерят по-възрастен приятел, който да ги глези и да им прави подаръци, но... без никакъв секс! Ако са достатъчно интелигентни и пробивни, японските гимназистки стават студентки – тогава кръгът на интересите им се разширява и между посещенията на караоке барове и изпращане на закачливи картинки през мобилния им телефон, те позволяват на симпатични господи да получат достъп до най-ценното Им – ще спомена само целувчицата като форма на увертюра.

Ако вече сте решили да ставате гайджин (на японски – чужденец, пребиваващ в страната им) и стягате куфарите за Киото, където да се срещнете с Накумо Сата, която ще ви вози в Тойота, със сигурност е добре да преминете и образователния курс на тези аниме игри. Общои-

вестен факт е, че манга комиксите се радват на такава популярност в Страната на изгряващото слънце, която може да бъде сравнена само с цигарите, кафето или яденето на пуканки в киното при западната култура (Топ 10 на предпочитаните от японците забавления ще има друг път).

За да не се учудвате, когато мъничка японка ви погледне с големи мокри очи, втрещена от вашия акт на грубост, а именно – смачкване на фас в пепелник, препоръчвам да обърнете специално внимание на следващите няколко пасажа. И все пак много-много ще сте го закъсали, ако сте хукнали към такива японки.



Kana: Little Sister

Кана е вашата сестричка. С две години по-малка от вас. Тя е прекарала целия си живот в болници, като лекарите постоянно прогнозирали, че ѝ остават само няколко месеца живот. И така 12 години. Като по-голям брат, първоначално ти си се чувствал ошетен от събщата. С времето обаче Кана се превръща в смисъла на живота ти. Дори родителите ти се притесняват, че отделяш много по-

вече време за Нея, отколкото за теб самия. И така, Кана става на 18. А братската ти обич се превръща в нещо повече...

Кана: Little Sister е текстов квест. Или нещо като текстов квест. През цялото време историята ви се понася на реплики, а на фона се сменят изображения. Жалкото е, че въпросните картинки са доста посредствени и хващат окото в последните десет минути. Иначе любимият ми момент, който явно е зареден с огромен скрит сексуален подтекст, който така и не успях да доловя в детайл (sorry), ви е рутата сокчето на Кана, а тя се разплаква. Толкова е безумна, че нещо във вас трепва... И в моя дух го края.

Water Closet: The Forbidden Chamber

Пет жени. Пет японски хубавици. За разлика от Кана тук можете да изиграете пет квеста. Историята се върти около една и съща тема – и петте японки не могат да се "сдържат", като освен всичко останало изпитват и удоволствие от акта на уриниране. Любим квестов елемент: трябва да изберете дали да задържите чашката за урина или чашката с хапчета, когато медицинската сестра Икуми губи равновесие.

Snow Drop

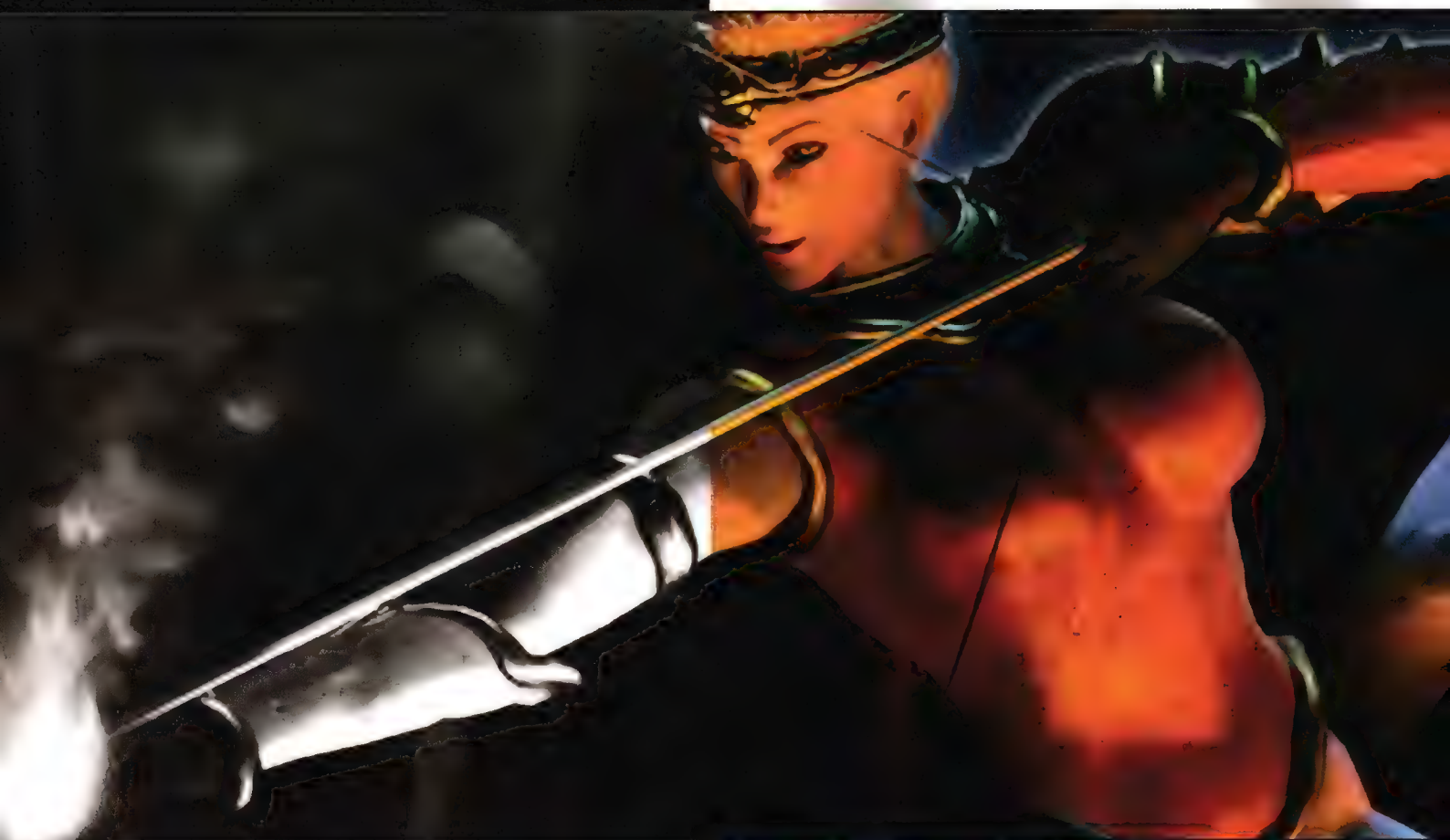
Класическа история за ски ваканция. Гарнирана с невинни на външен вид японки, които практикуват имплицитна полова комуникация с особено настървение. А за вас – за вас авторите са отредили ролята на леко смутен, но достатъчно potent страничен наблюдател. Може би единственото заглавие, в което наистина присъства някаква форма на геймплей...

И след всичко това, какво ще кажете – нуждаят ли се японците от спешна психиатрична помощ?

Александър Бойчев

YOUR EXPERIENCE TEACHES YOU WELL ...

... TO BECOME A GUARDIAN!



DIABLO II CHALLENGE

CyberNet	Dream
Flash 2	Gattaca
Hangar 18	KOBO
Labyrinth	Mazeto
Next Level	Sacrifice
San Marino Nadejda	Shadow
Southern Cross	The Citadel

От **1 ноември** 2002г. на 14 места в София феновете на Diablo могат да премерят сили online на **Diablo II Challenge** в мрежата на **Headoff G.I.**

Награден фонд - **1400 лева** плюс множество поощрения.

Подробности - в клубовете или на <http://tourney.headoff.com>

FPS MANIA

В началото едно ГОЛЯМО БЛАГОДАРИ на всички, които ни писаха за материала за Resident Evil. Едва ли предполагате какво значение има това за нас. Няма нищо по-лошо от безмилвни читатели – това е сигурен признак, че нещо не е както трябва. Така че пишете, включително за нещата, които не ви харесват. Хвалби също не отказваме. PS.: Сори, Жорка (Немезис), но за срамотните – няма ни един български сайт за Resident Evil. Защо не направим нещо по въпроса?
Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%

90% – 100%

Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.

90%

80% – 90%

Потенциален хит.

80%

70% – 80%

Солидна игра, доста над средното ниво.

70%

60% – 70%

Не е зле, но не блести с нищо особено.

60%

40% – 60%

Можеше и по-добре. Язык за барута!

40%

20% – 40%

Можеше и по-зле, но няма това е оправдание?

20%

0% – 20%

Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

MINORITY REPORT ЗА КОНЗОЛИ

Играта по летния хит на Стивън Спилбърг с Том Круз в главната роля ни поставя в ролята на полица Джон Андертън от специализирания отдел, който арест уба виновните за бъдещи и все още неизвършени престъпления. Minority Report ще включва 40 нива, в които несправедливо обвиненият Андертън трябва да докаже своята невинност. Играещият ще може да се възползва от вече познатия от филма арсенал, включително прословутите електропулсови гранати, ракетните раници и ултраефективните спайдър-ботове. Очаквайте Minority Report в началото на ноември във форматите PlayStation2, Xbox и Gamecube.



PS2 "ЧУКНА" 40 МИЛИОНА

Sony обявиха, че за периода от ноември 2000 до края на миналия месец в световен мащаб са продадени над 40 милиона PlayStation2 конзоли. В Европа и останалите PAL територии са продадени 12.06 милиона, в Северна Америка – 17.01 милиона, а само в Япония продадените конзоли са 10.97 милиона! И всичко това са данни току преди началото на коледния период, когато се очаква нов бум в продажбите на PS2 хардуер.



ТЪРСЕТЕ НА ДИСКА

RED FACTION 2

Второто издание на футуристичния FPS се превърна в изцяло конзолна игра. Дали това е за добро или за лошо – преценете сами...

ICO 2 Е НА ПЪТ

От Sony Computer Entertainment са потвърдили официално, че вече се работи по продължение на PlayStation2 екшън-адвенчъра ICO, който вече отнесе куп награди за иновации в графиката и геймплея. Очевидно този път мащабът на играта ще е доста по-грандиозен, съдейки най-малкото по факта, че създателите набират с пълна пара нови членове на екипа. Уви, още няма никаква конкретна информация както за самата игра, така и за евентуалната ѝ премиера.

НАСЛАДА С RAYMAN 3

Пълното заглавие на новото приключение на добрия стар Rayman е Rayman 3: Hoodlum Havoc, а играта ще бъде издана в цели четири формата – Gamecube, PC, PlayStation2 и Game Boy Advance още този ноември. През март следващата година поредицата ще дебютира и на Xbox терен. Колкото до графиката на новия Rayman 3 – съгледете сами от тези скрийншотовете.



Малцина са хората, които наистина познават пращното минало на Blizzard. Но фактът е безспорен — преди да покори света на PC-геймърите с поредици като Warcraft и Diablo, както и с времеизяждащия трепач StarCraft, фирмата започва своето развитие на гейм-компания като разработчик на игри не само за DOS, но и за платформи: Super Nintendo, Macintosh и Sega Genesis. Така че не би трябвало да се правим на изненадани от последната стъпка на развлекателния гигант, която го върна обратно към неговите конзолни корени.

На 20 септември тази година, на изложението Tokyo Game Show 2002 Blizzard Entertainment обявиха проекта си StarCraft: Ghost — конзолен триизмерен тактически екшън от трето лице. Създателите на най-добрите игри за PC-та хвърлиха в ужас всички геймъри, притежаващи персонални компютри с изявлението си, че няма да има версия за добрия стар комп. Мога само да гадая колко пикантни думи са се изсипали по техен адрес оттогава. Но нека да престанем за момент да се правим на малки, ревливи, кресливи и разглезени PC-геймърчета и да видим обективно какво точно ще представлява StarCraft: Ghost и дали ще бъде бъдещият хит на Blizzard...

Тангемът Blizzard Entertainment и Nihilistic Software

Този път Blizzard няма да работят сами. Те са потърсили помощта на Nihilistic Software (създателите на Vampire: The Masquerade), чиято задача е да се справят с програмния код на играта и работата по рисуването. Няма повод за притеснение, че партньорите на гиганта могат да оплескат нещо, защото Роб Хюбнер — един от създателите на Nihilistic, в миналото е работил за Blizzard и по



точно върху оригиналния StarCraft.

Заглавието на играта показва, че ще си имаме вземане-даване с истински терански "Призрак" (Ghost) — върховата точка в човешката еволюция. Този тип елитни бойци притежават невероятно силни психични способности, присъщи им по рождение. Всички хора, дали живот на подобни деца, са длъжни да уведомят Конфедеративното правителство в срок от девет месеца, което, от своя страна, осиновява пеленачетата и ги обучава по специална секретна програма. Главният герой на StarCraft: Ghost е женският вариант на този тип воини — сочно изглеждаща червенокоска на име Нова, чийто крака са малко като на римски пехотинец. Тя е обучена до съвършенство в техниките на шпионаж и стратегически бой. Май е време е за рекламата... :-)

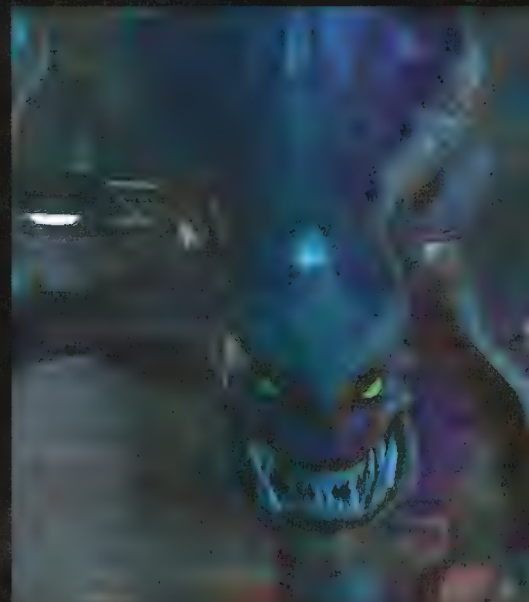
**Тя е секси,
тя е опасна,
тя е Ghost!**

Нова ще носи със себе си стандартното за този тип специални части пушкало C-10 Canister Rifle. Освен него ще има възможност да из-

ползва гранатомет, теранската огнехвъргачка и още много видове конфедерални оръжия. Тя ще е особено смъртоносна и за марините, които по принцип са тежко бронирани и издръжливи копелета. Според Blizzard всеки подобен тип става лесна плячка за снайпера на Нова, която трябва единствено да се прицели в стъклото на скафандъра и да гръмне мозъка му. В случай че от вас се иска да убиете жертвата си без излишна пукотевица, винаги ще можете да използвате специалното психично оръжие. Само с един смъртоносен отскок Нова ще може да го забие в гърлото (или някоя друга част на тялото, ако става дума за извънземна раса) на нещастния враг.

Но какво би бил един Ghost без своите специални умения? Нещо като Супермен без представката 'супер', като Бони без Клайд, като Бийтълс без Джон Ленън, като Давид без Голиат, като Румънеца без Енчев, като Америка без патриотизъм... Май се отплеснах мъничко. :-) Нова, подобно на всеки уважаващ себе си "Призрак", ще може да се "клоук"-ва или иначе казано — да става невидима за определен период от





време, за да се прокрадне незабелязано покрай врага. Тя вижда през стени подобно на Робокон, може да "разчита" аурата над главите на съществата около себе си, задава цели за тактически ядрен удар, изважда от строя превозни средства, прескача всякакви огради, катери се по тръби, виса от въжета... Нейният специален костюм пък, пригоден за всякаква враждебна среда, ще увеличава силата ѝ и ще ѝ позволява да се движи със свръхзвукова скорост. Blizzard твърдят, че ефектът от въпросното умение ще напомня номерата от "Матрицата" — всичко около вас ще забави движението си, а през това време вие ще можете да колите наляво и надясно.

А имате ли шофьорска книжка...?

Питам ви, защото през голяма част от играта ще имате под ръка и различни превозни средства. За момента е сигурно, че Нова ще трябва да пилотира познатите на всеки коравял фен на StarCraft летящи бойни кораби Wraith и ще управлява високоскоростните мотороподобни Vultures. Може би ще имаме възможност да се качим и на борда на любимите Голиати или дори в някой космически кораб на Протосите, кой знае. Blizzard ще се опитат да ни "принудят" да използваме помощта на тези превозни средства на всяка цена, а не да ги караме единствено за кеф и разнообразие. Някои задачи

ще изискват задължителното използване на подобни механизирани екстри, а в други употребата им ще спомогне за намирането на алтернативен изход от нивото. И тук стигаме до поредния плюс на StarCraft: Ghost — мисиите ще могат да се минават по няколко различни начина. Понякога ще имате възможност да избирате между два, дори и три маршрута, по които да приключите дадено ниво.

Blizzard ще се постараят да пренесат атмосферата от оригиналния StarCraft в новата конзолна игра по възможно най-автентичния начин. Затова не се изненадвайте, когато разберете, че по пътя си ще се спречквате със зералини, хидралиски, ултралуски, марини, файърбати, зилоти и т.н., и т.н. Създателите обещават, че всички те ще звучат, изглеждат и действат по начина, по който сте свикнали да ги виждате в реално-времевата стратегия.

Мисиите в StarCraft: Ghost ще предлагат по равно количество екшън и промъквания в стил Thief. За момента играта е сравнявана с Metal Gear Solid, което до известна степен е музика за ушите на Blizzard, тъй като този тактически PlayStation2 екшън отдавна си е завоювал култова слава в световен мащаб. От друга страна, създателите на StarCraft не крият амбициите си да пробият на гигантския японски пазар (където MGS2 вече се продава в милионни тиражи) — чудо, оказало се непосилно момента за кой да е неапонски дивелвър. За целта Blizzard са си осигурили вече стратегически съюзник в лицето на Capcom, които ще бъдат съиздатели на Ghost за територията на Япония.

По всичко личи, че работата върху StarCraft: Ghost е в относително

напреднал стадий. Blizzard заявиха, че можем да очакваме появата на техния тактически екшън към края на 2003 година, при това за повече от една конзолна платформа. А дали ще има PC-версия? Засега категоричният отговор на Blizzard е "не". Но както сочи миналото, подобни твърди откази често омекват с времето. Дано само, ако Ghost все пак бъде издаден и за PC, това да не стане с закъснение от почти две години, подобно на случая с първия Metal Gear Solid.

Ще има ли StarCraft II?

Естествено, че да. Последните редове на този текст са предназначени за всички разгневени PC фенове, тръпнещи в очакване на въпросната игра. Първо — разработването на StarCraft: Ghost по никакъв начин няма да попречи на работата по създаването на втора част на реално-времевата стратегия. И второ — ето как Бил Ропър, вицепрезидент на Blizzard, коментира подчертано негативните реакции на заклетите компютърни манияци, които се чувстват обигени и пренебрежнати:

"Въпреки че сме относително малка компания, ние имаме достатъчно екипи, които да се трудят върху повече от един продукт едновременно. Работихме по едно и също време върху World of Warcraft и Warcraft III... Творческият процес около StarCraft: Ghost не ангажира по никакъв начин екипа на World of Warcraft, нито пък възпрепятства това, върху което работят хората, създали Warcraft III... Просто нищо не пречи на StarCraft II да излезе по същото време, по което ще се появи и Ghost например".

Ами... стускаме палци!

Владимир Тодоров

STEALTH TACTICAL ACTION

издател	Blizzard Entertainment
издател	Ubisoft Software
появява се	Игра на 2003-та
сайт	http://www.blizzard.com/ghost/



Нови елементи

Ами... няма ги! Разбитият на пух и прах от "специализираната преса" Tag Tournament беше далеч по-изненадващо Tekken издание, ако ми следите мисълта. От тримата "новобранци" в играта Кристи Монтеро е пълно копие на Еди Гордо, Крейз Мардук е полукопие на Кинг, а единствено Стийв Фокс е "чисто нов". Колкото до арените, Namco наистина са опитали да разчупят формата, но резултатът засега е доста спорен. Третата осезаема промяна е горазвитият sidestepper, който ви позволява да кръжите доста по-чевръсто около противника си и — което е по-важното — да избягвате така доста повече удари. Но няма нещо, което е просто подсилено, може да бъде наречено нововъведение?! Всъщност не съм съвсем прав за новостите в Tekken 4, защото всъщност има поне един изцяло нов елемент и това е допълнително поражение, което бойците отнасят, след като ударят на противника и го забие в близка стена. Ще рече, че веднъж "кръвта" ви се смъква от вкарания удар и втори път (макар и доста по-слабо) от блъсването в стената.

Издател: SCEE
Създател: Namco
Жанр: Beat'em Up
Играчи: 1-2

68%



TEKKEN 4



Арени

На практика единственият елемент, който оправдава четворката след заглавието на играта. В чисто козметичен план новите арени са далеч по-детайлни и като цяло по-добре изглеждащи. За пръв път част от "декорите" могат да бъдат потрошени, а зяпачите — блъснати или дори съборени, което безспорно допринася за купона. Истински бонус към досегашните геймплей елементи е възможността да притиснеш противника си до стената и да го спускаш от пердаха. Край на безкрайните отстъпвания! Още по-хубавото е, че Namco, като истински ветерани в жанра, са се сетили, че трябва да ти дадат и шанса да се измъкнеш от подобна болезнена случка. Благодарение на специална техника, наречена "смяна на местата" (или нещо от този сорт), можете набързо да обърнете съотношението на силите на 180 градуса, така че противникът ви на свой ред да се озове с гръб, опрян в "края на арената".



Графика

Ако сте имали шанса да видите Tekken 4 на монетен автомат и чак след това да си го пуснете "при домашни условия", сигурно първата ви реплика щеше да е — "м'ба не е същата игра, мамка му!" За да не забележиш колко зле всъщност е направена PS2 конверсията на играта, трябва току-що да си изтървал очилата (поне четири диоптъра на всяко око) и после да си стъпил върху тях с новия си Doc Martens, 46-ти номер. Пак ще повторя, че повечето арени изглеждат доста прилично. Затова пък самите бойци са толкова "размазани" и "пластмасови", че трябва да си наистина голям Tekken фен, за да си затвориш очите за този "гребен" недостатък. Освен това, не знам за Вас, но на мен старата Tekken-банда взе да ми омръзва до смърт. Това, че някои от пичовете са си пуснали мустаци, а на други от време на време им свършва лакът за коса, никак, ама никак не е достатъчно.

PlayStation 2



НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП

BIA NET

http://www.bianet.net
София, ул. "Алабин" 18-20
телефони: 987 83 85, 987 19 90



PlayStation 2

Реализъм

Едва ли е нужно да уточнявам, че (както всеки друг рејсър на Codemasters) TOCA Race Driver също включва пълен модел на деформация на автомобилите. Откачащи се стабилизатори, изхвърчащи брони, пръскащи се с трясък стъкла и фарове, и което е още по-важно (маркар и невидимо за очите ви) — двигател и трансмисия, които определено не обичат да ги блъскате в загражденията на пистата. Изкуственият интелект на играта е не по-малко впечатляващ, като благодарение на него вашите съперници се държат като обикновени (т.е. правещи грешки) хора. Въобще, на пистата цари един ужасно убедителен "организиран хаос", който прави изживяването не само по-истинско, но и далеч по-забавно.

История

Уводната анимация ни прави свидетели на трагичната смърт на Кайл МакКейн на състезателната писта пред очите на неговите все още невръстни синове Райън и Дони. Действието бързо се прехвърля петнадесет години напред — по-големият брат Дони вече си е спечелил име на обещаващ млад пилот и именно той представя своя по-млад брат Райън на шефа състезателния тим AGB. Оттук Воланът поемате вие (в ролята на Райън), като целта е да си завоювате мястото под слънцето (или по-скоро — на пистата). Спирам дотук с уговорката, че историята на TOCA Race Driver по нищо не отстъпва на тази на кой да е приличен автомобилен кино екшън, като Days of Thunder с Том Круз да речем.

Издател: Codemasters
Създател: Codemasters
Жанр: Racing Simulation
Играчи: 1-4

89%



Управление

Едно от нещата, които на времето ми попречи да се загълбоча в геймплея на предишните TOCA издания, беше именно управлението. То бива реализъм, ама чак пък толкова! Слава богу, управлението на Race Driver е значително облекчено (а не опростено!) без от това да е загубил автентичният елемент на возия. Освен това и най-дребната промяна в настройките на автомобила (общо шест на брой) променя осезаемо начина, по който той се държи на пистата, и съответно изисква от вас различен стил на управление.



Графика

Далеч съм от мисълта, че графиката на TOCA Race Driver издъша. По принцип в графично отношение всичко си е на мястото — доста прилични модели на автомобилите, добре замислени писти с убедителен "декор" (разбирай дървета, храстчета, сгради и т.н.), чудесни повторения на нагпреварите в ТВ стил, та дори и интересни физиономии за "главните действащи лица". Позволих си обаче един малък експеримент — пуснах си непосредствено една след друга TOCA Race Driver и новия GT Concept. Хм... Не казвам, че едва ли не всеки рејсър трябва да изглежда като ултралъскавото Gran Turismo. Но трябва да кажа (не без неудобство), че на неговия фон TOCA Race Driver ми изглеждаше като PSOne игра с 3D ускорение.

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП

BIA NET

http://www.bianet.net
София, ул. "Азбука" 16-20
телефони: 927 03 88, 927 19 93

Freakstyle

Жанр: **Extreme Sports Sim**

Играчи: 1-2

Издател: **EA**

Създател: **EA Canada**

www.ea.com

79%

Freakstyle е петата поредна игра, излязла с марката EA Big, като този път "екстремистите" от EA Canada са решили да ни отведат на пистата за мотокрос. Ако поне една Big игра ви е минала през ръцете, идеята вече би трябвало да ви е ясна. Подобно на SSX или Sledstorm, с Freakstyle можете да практикувате екстремни спортове по един ултранереалистичен и едновременно с това странно убедителен начин. Принципно идеята на мотокрос спорта е запазена, но този път фантастичните скокове, познати



ни от мотокрос пистите, са станали още по-фантастични. Докато сте във въздуха можете да изпълнявате трикове, които подхождат по-скоро на BMX асовете като Мат Хофман. Има, разбира се, и една прилична доза изпълнения, които нямат абсолютно нищо общо с действителността и още по-малко с гравитацията. Дотук добре, но дали след цели четири игри с госта сходна идея (изключвам само NBA Street) всичко е все така свежо като в началото? По-скоро не. Според мен Freakstyle е първият EA Big проект, страдащ от "гежа ву" синдрома. Казано още по-просто, Freakstyle определено остава усещането за "SSX (или Sledstorm) с кросови мотори". Коемо категорично не я прави лоша игра. Ако имате слабост едновременно към моторите и към екстремните спортове, Freakstyle безспорно е вашето заглавие. От друга страна, ако вече притежавате дори една EA Big игра, не бих ви посветвал да си купувате и тази, просто защото всичко в нея ще ви се стори твърде добре познато.

Игра на екстремно високо ниво, която – уви – твърде много прилича на предишните EA Big заглавия.

Dino Stalker

Жанр: **3D ShooterExtreme Sports Sim**

Играчи: 1

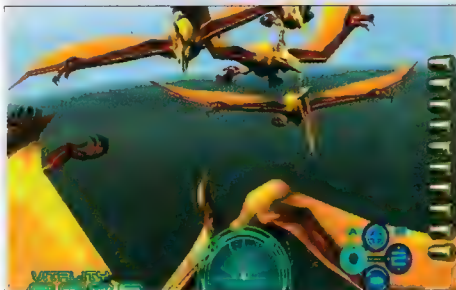
Издател: **Capcom**

Създател: **Capcom**

www.capcom.com

85%

Има нещо твърде архаично в 3D шутърите със светлинен пистолет от сорта на Time Crisis. Вероятно в дъното на това мое усещане се крие умерената неприязън към игралните автомати. Защото 99% процента от PS2 игрите за G-Con са именно това — домашна версия на аркейд машините, в които и без друго вече сте оставили твърде много пари. Dino Stalker, от друга страна, влиза точно в този един процент изключения от правилото. Причината? Възможността да се движите напълно свободно (с по-



мощта на бутоните на светлинния пистолет) в една солидна част от играта. Вярно, че гледната ви точка остава през цялото време в една равнина (просто не виждам засега как може да се приложи пълноценна free look опция, когато ползваш светлинен пистолет), но затова пък ти сам решаваеш накъде точно да тръгнеш в света на Dino Stalker. Идеята на геймплея отново е проста — стреляш, докато свършиш патроните, после презареждаш и пак стреляш. Този път обаче арсеналът е доста по-богат — от пистолети, пушка, снайпер, автомати, та чак до гранатомет. Вероятно се сещате и сами, че единствено патроните на пистолета са безкрайни, така че е хубаво да пазите останалите си мунции за специални случаи. Естествено, удоволствието нямаше да е и наполовина толкова сериозно, ако Юрският парк на Сарсот изглеждаше като зле напечатан евтин фотопанел. Слава богу, в Dino Stalker ще видите категорично най-добрите открити 3D терени, все още създавани досега в PS2 игра.

Игра, която няма да разочарова нито Time Crisis ветераните, нито онези, които просто искат да пострелят по динозаври.

GT Concept: 2002 Tokyo – Geneva

Жанр: **Racing Sim**

Играчи: 1-2 (до 6 с i-Link)

Издател: **SCEE**

Създател: **Polyphony Digital**

www.playstation.com

70%

За мен лично GT Concept се появи изневиделица, като излитащ иззад ъгъла ултра бърз и лъскав автомобил. Логично е в такъв момент първата ти реакция да е прехласване. А в GT Concept определено има по какво да се прехласнеш — над 80 автомобила, слезли директно от подиума на миналогодишното автоизложение Tokyo Concept, голяма част от които все още не са пуснати в серийно производство. Освен това едва ли някой се е съмнявал, че отпук на татък една GT игра може да не изглежда убийствено. Може и да не ви



се вярва, но в някои отношения Concept изглежда дори още по-добре от своя предшественик A-Spec. Но когато първоначалният, граничещ с чист потрес възторг по "опакостта" попремине, човек почва да се пита за съдържанието. А то, уви, далеч не е толкова впечатляващо. Всъщност GT Concept не е пълно ново издание на поредицата, а по-скоро конзолният еквивалент на утвърдените се PC "expansion pack"-ове или с други думи допълнения. Concept на практика не включва нищо ново отвъд споменатите по-горе супер автомобили. Всичко останало е просто леко загладено. Да не говорим, че в тази игра липсва и запазената марка на поредицата — прословутият GT режим. Общото ниво на трудност е осезаемо смъкнато до степен, която най-вероятно ще разочарова Gran Turismo ветераните. Освен това, отново няма и помен от деформация на колите. Отдайте го на апетита ми към разрушение, ако щете, но на мен това ми се струва агски абсурдно.

Поредната доза GT звезден прах в едно заглавие, което прилича доста повече на официално допълнение, отколкото на самостоятелна игра.

PlayStation Cheats



African all stars - Спечелете Африканската купа на аматьорско ниво на трудност и ще имате достъп до супер отбора с всички звезди от африканската лига.

Asia/Oceania all stars - Спечелете Азиатската купа на аматьорско ниво на трудност и ще имате на разположение отбора на Asia/Oceania с всички звезди от тази лига.

European All Stars - Спечелете Европейската купа на аматьорско ниво на трудност и ще получите супер отбора на Европа с всички звезди от тази лига.

South American All stars - Спечелете купата на Южна Америка на ниво аматьор и ще получите отбор с всички супер звезди от тази лига.

North American All Stars - Спечелете купата на Северна Америка на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов супер отбор с всички звезди от тази лига.

Jungle Stadium - Спечелете купата на Южна Аме-

рика на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - Jungle. Стадионът върви в комплект с всички екстри - звуци от джунглата, маймуни, шимпанзета и горили по трибуните.

School Pitch - Спечелете купата на Северна Америка на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - School Pitch. Той пресъздава тотално гвора на училище с тълпа от ученички и ученици. Имайте предвид, че докарва меланхолични спомени в по-старите от нас.

School Playing field - Спечелете Азиатската купа на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - School playing fields. Той е като горепосания, но учениците са жълтурковци.

World All Stars - Спечелете Световната купа на ниво на трудност аматьор и ще получите нов суперотбор с всички звезди, тоест с най-добрите играчи на планетата.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

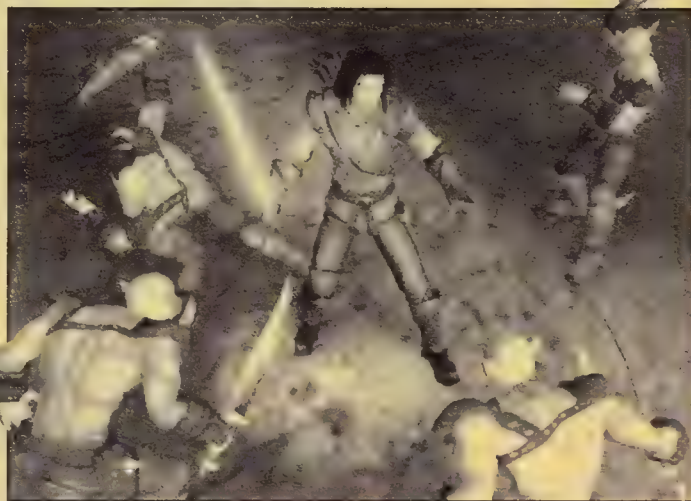
Отваряне на **Ferrari F50**: Натиснете L1, T, L1, T, Дя, L2, Дя, L2 в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване. Отваряне на **Ferrari F550**: Натиснете L1, K, L1, K, Дя, R1, Дя, R1 в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване. Отваряне на **McLaren F1 LM**: Натиснете K, L1, K,

но, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING [XBOX]

Безкрайни заряди за пръстена на Фродо: Бързо натиснете Y, B, A, B, Y, X по време на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.

Неограничени амуниции: Бързо натиснете X, B, Y, A, X, B по време

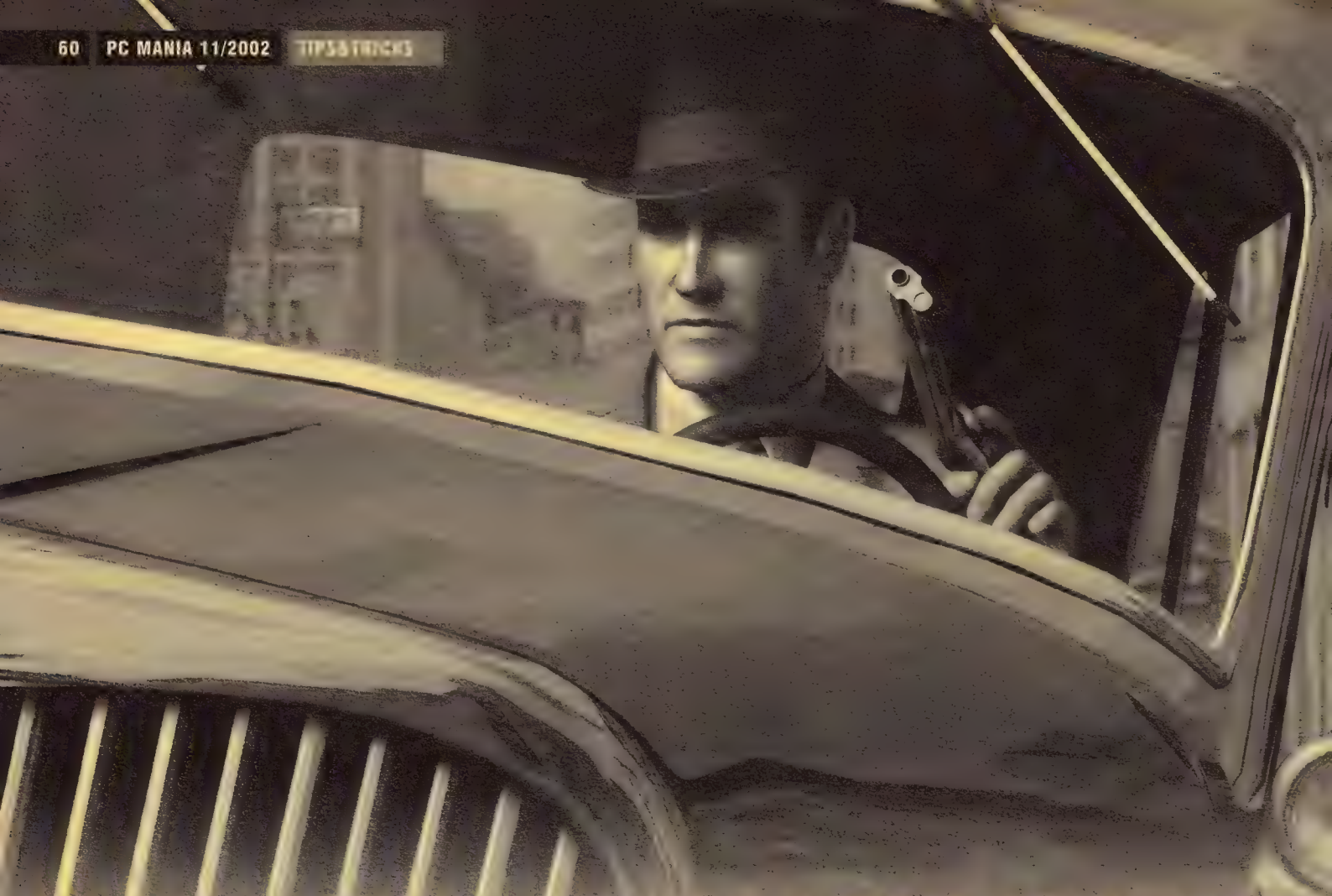


L1, T, Дя, T, Дя в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване. Алтернатива: спечелете световния шампионат. Отваряне на **BMW Z8**: Натиснете K, Дя, K, Дя, R2, T, R2, T в основното меню, за да отключите BMW Z8. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.

Отваряне на **HSV Coupe GTS**: В основното меню натиснете L1, L2, L1, L2, R1, T, R1, T, за да отключите HSV Coupe GTS. Ако сте въвели кода правил-

на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване. **Неограничено здраве**: Бързо натиснете Y, A, X, B, A, Y по време на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.

Как да не засядаме: В Bree докато играете с Aragorn вземете нужните ви материали за чучелата, които трябва да направите. Ако сега играта, няма да можете да излезете от стаята и играта ще блокира. Затова - НЕ ЗАПАЗВАЙТЕ.



MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Мafia е сравнително лесна игра и всеки един от вас, който вече е имал удоволствието да я изиграе, може би е забелязал това. Но ако все пак сте запечнали на някое място или пък още не сте я пуснали, можете да прочетете долните редове, с които ще се опитам да ви помогна при изиграването на някои от по-трудните нища, да ви дам общи насоки за действие и да ви открия за полезни трикове.

General Walkthrough

Едва в Ordinary Routine ще вкарате в действие своята "ютия". Когато пристигнете в Clark's Motel и раният спътниците ви, ще се наложи да влезете вътре и да се саморазправите с дузина мръсници. За да нахлуете в сградата успешно, заобиколете я, гръмнете помияра, след което се качете по сандъците до терасата на втория етаж. Щом се озовете вътре, свийте в дясно, влезте с взлом в тоалетната и усмъртете изхождащия се гангстер. Така той ще се раздели с един Colt 1911. В съседната стая ще откриете и изключително полезен Thompson, а в банята на помеще-



КАК ДА МИНЕМ СЪСТЕЗАНИЕТО

■ Погрижете се да станете първи още по времето на първите една-две обиколки, защото в противен случай едва ли ще успеете да спечелите състезанието.

■ Никога не излизайте извън пистата. Иначе рискувате автомобилът ви да ви поднесе и да си строшите врата.

■ Не се блъскайте. Колкото повече го правите, толкова по-нестабилна и бавна ще става колата ви.

■ Не подценявайте функцията на спирачките!

■ В случай че никой от по-горните съвети не ви помогне, ето и един трик. Точно при първия check point ще забележите, че има алтерна-

тивен маршрут, презграден с няколко павета. Заобиколете ги и минете по него.

Точно в неговия край, когато на екрана ви отново се изпише check point (след втората табелка 'Dunnell'), натиснете клавиша за 'replace car' (по default е 'num pad 0'). Така надписът 'wrong way' ще изчезне, а вие ще се озовете в самото начало на пистата – готови да поемете по следващата си обиколка. Цялата тази процедура може да бъде повтаряна и до самия край на състезанието.

Просто внимавайте да не се блъснете, докато минавате по прекия път.

то, намиращо се по коридора вдясно, ще ви чака и аптечка. Оттук насетне всичко зависи от вашата точност и хладнокръвие. Но преди да слезете на първия етаж, може би ще ви се прииска да излезете обратно навън и да гръмнете гумите на жълтата кола пред мотела. Така ще си спестите дългото и неприятно преследване след спасяването на Сам.

The Whore

Това ниво е елементарно, стига да знаете къде точно се намират трите основни цели. Първата е банковият управител. Той е облечен в чисто бял костюм и плюска в ресторанта, който се намира вляво от входа. Препоръчвам ви да го гръмнете колкото се може по-бързо, защото в противен случай рискувате да се измъкне. Втората мишена е проститутката. Тя се намира на третия етаж по коридора вдясно от асансьора. Третата цел е кабинетът на управителя, който е ситуиран на четвъртия етаж вдясно. Ключовете към него са закачени на табло, което се намира в малка стаичка зад рецепцията.

А за по-мързеливи има и втори, по-лесен вариант за минаването на тази мисия. Той обаче не винаги работи. Вместо първо да се насочите към мениджъра, отидете и вземете ключа от рецепцията. С малко повече търпение и скокливи умения ще успеете да преодолеете масичката и човека, който се намира там (естествено, без да го убивате). След това



СЪВЕТИ

- Внимавайте, когато презареждате оръжието. Ако не сте изхабили напълно пълнителя, ще загубите останалите вътре амуниции.
- Изпълнявайте страничните мисии на Лукас Бертоне. По този начин ще се сдобие с нови и по-бързи коли, които иначе биха ви се разминали.
- При спонтанни срещи с куки крийте ютията.
- Използвайте клавиша 'F5', когато имате проблеми с превишената скорост. С негова помощ колата ви автоматично ще се самонастрои според определеното ограничение.
- Не забравяйте, че можете да стреляте докато карате. Изберете оръжие и натиснете левия бутон на мишката.
- Ако бъдете подгонени от "ушевите" и мислите, че няма да успеете да им се измъкнете, просто завийте в първата пряка и бързо слезте от колата. След това се

отдалечете малко от нея и се правете на приятно разсеян. По този начин полицаите ще се заблудят и няма да разберат кой е шофьорът на автомобила. След броени минути те ще се разкарат.

■ Когато ви свърши горивото, винаги има и бензиностанции, в които, освен че можете да се блъснете, имате възможност и да презаредите. Ако пък наблизко няма подобно съоръжение, градският транспорт ще свърши добра работа. (NB! – бъдете спокойни, няма да се срещнете със зловещите Дъ Контролърс).

■ Ако не знаете колко е часът, отидете в главното меню на играта, задръжте курсора на мишката върху 'options' и изчакайте камерата да се премести до джобния часовник на масата.

Той е синхронизиран с таймера на вашия комп и показва точното време.

изчакайте, докато мениджърът мине паникьосан покрай вас и отиде в кабинета си. Важно е на този етап да не вадите оръжието си. Така няма да бъдете притеснявани от охраната на хотела.

Свършете мръсната работа с проститутката и след това отидете при управителя, гръмнете него и бодигарда му и поставете бомбата. That's all!

Omeria

Тук отново жизненоважни ще са вашите умения да боравите с оръжие. Но в крайна сметка единствено нещо, което може да ви затрудни, е местонахождението на семейството на Франк и билетите. След като говорите с нарушилия омертата гангстер, обърнете се, тръгнете към паркираните коли и когато ги подминете, елиминирайте човека, който стои пред къщата – вътре са съпругата и дъщерята на Франк. Билетите ще намерите в сградата на летището, където се намирате още в самото начало на мисията.



Visiting Rich People

За да се улесните при проникването във вилата, можете да изгасите осветлението в целия двор. За тази цел още в самото начало на мисията убийте патрулиращия вляво тип. Там ще видите пейка, зад която ще откриете и електрическо табло. Enjoy the darkness!

Happy Birthday!

Ключът към осраната тоалетна се намира в моряка с карираната флаanelка, който се мотае на най-долната палуба. Трябва да бъдете по-настойчиви, за да ви го даде. Но преди да говорите с него се убедете, че кенетът е заключен.

You Lucky Bastard!

Това е една от най-дългите и гразнещи мисии. Когато стигнете до склада и Серджо Морело се скрие в него, имате две възможности: или да

се доберете до него пеша, поставяйки пътя си с пътека от гилзи и трупове, или да откраднете някоя от паркираните на входа возила и да газите наред до вашата крайна цел. За да стигнете до Морело, просто следвайте влаковите релси, докато не видите спрялата пред склада зеленикаво-синя кола. Преди да правите каквото и да било обаче, елиминирайте гадовете на двете високи постройките, защото иначе ще си имате сериозни проблеми. След като обезопасите района, нагласете релсите така, че пълната с гориво цистерна да се разбие в склада, в който се е скрил Морело. Накрая просто махнете трулчето, което стопира вагона и се насладете на експлозията.

Just For Relaxation

Добре дошли отново в пристанището, което направихте на пух и прах в You Lucky Bastard. Този път

обаче ще трябва да проникнете в него под прикритие и да откраднете няколко кашона с фалшиви пури за нуждите на своя бос. Карайте направо и внимавайте за човека от лявата страна, пазещ малък склад. Целта ви са дузината сандъци зад гърба му. Говорете с него. Той ще ви каже, че ще отиде да "смени водата на рибките", "да протака зелето", "да пусне една вода" или както вие си изберете. През това време ще трябва да натоварите възможно най-бързо въпросните пури. За да улесните работата си, паркирайте камиона така, че задницата да се изравни с нивото на склада – по този начин ще си спестите адски много време.

Moonlighting

Прословутият банков обир! За да стигнете до сейфа, трябва да намерите две връзки с ключове. Едната се намира зад едно от гишетата във фоайето, а другата – на втория етаж в кабинета на директора. Оттук насетне пътят към богатството е на няколко куки разстояние. Просто трябва да проявите малко въображение и да окачите дреболийките им по полиците. Така едновременно ще обогатите застарелия дизайн на банката и ще се отървете от тия гадни досадници в униформи.

The Death of Art

Заклучителната битка! Преди да отидете в музея посетете Жълтия Пит (Yellow Pete, наречен така заради забележително жълтите му зъби и неговия смъртоносен гръх) и се въоръжете. Пригответе се за дълги и досадни престрелки. Главният гад носи Thompson. Битката с него не е чак толкова трудна – просто използвайте Colt 1911 и се целете директно в главата.

Асен Георгиев

ПРЕДПОЧИТАНИ ОРЪЖИЯ

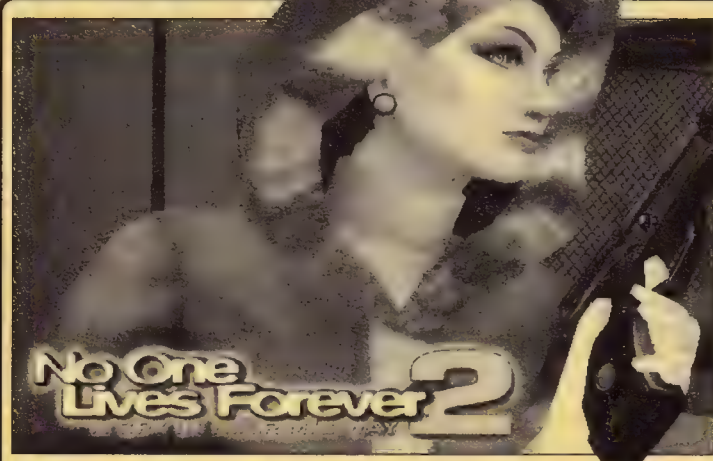
Любимите ми оръжия в Mafia са четири – Colt 1911, Thompson 1928, Pump Action Shot Gun и бухалката. Те са едни от най-удобните и най-ефективни пушки в цялата игра. Най-голямото преимущество на Colt 1911 е, че няма откат. С негова помощ можете да създавате работа на гробарите от безопасно разстояние, прицелвайки се в главата на жертвата. Недостатъкът му е, че нанася малък демидж и не е ефективно оръжие срещу група хора.

Pump Action Shot Gun е удобно оръжие, единствено когато ще се пущат в тесни помещения или срещу повече народ накуп. Един изстрел е достатъчен, за да из

аднат вътрешността на всеки зъл чичко. Недостатъкът му е, че презарежда бавно.

Thompson 1928 обаче води класацията за най-готино и полезно оръжие. То е ефективно във всякакви ситуации. Единственият негов недостатък е, че има силен откат. Този проблем може лесно да се заобиколи, когато изстрелвате по един-два куршума на малки интервали. Бейзболната бата – най-старомодното гангстерско оръжие, не е полезна почти в никакви ситуации освен в мисиите, в които наистина се налага нейната употреба. Обаче звукът от трошенето на кокали, който тя възпроизвежда, е, как да кажа, доста въдъхваващ.

PC Cheats & Tricks



Отворете режима за разговор (по принцип клавишът е **Q**) и напишете:

god – безсмъртие
ammo – всички амуниции
guns – всички оръжия
armor – пълна броня
health – пълно здраве
skillz – дава ви много Skill Points
maphole – пропускаме нивото
poltergeist – невидимост
pos – показва моментната ви позиция на картата (ниво и координати)



Отворете файла HITMAN2.INI и променете следното:

enableconsole 1

След като сте го написали, Включете играта и по време на геймплея можете да отворите конзолата, натискайки бутоната **ESC**, след това можете да използвате следните чийтове:

IOIRULEZ - God Mode on/off
IOIGIVES - Дава всички

оръжия и специални/шпионски аксесоари, както и ключовите предмети за завършване на мисията

IOIHITLEIF - Дава ви пълно здраве

IOISLO - Включва/изключва забавения режим (газове и куршумите се движат по-бавно)

IOIER - Включва/изключва Bomb режима

IOIHITALI - Включва/изключва Ali режима

IOILEPOW - Включва/изключва Special attack режима

IOIGRV - Включва/изключва The force of gravity режима (намаля гравитацията)

IOINGUN - Дава Nail rifle

UNREAL TOURNAMENT 2003

Натиснете бутоната **ESC** по време на игра, за да активирате конзолата, или натиснете **ESC**, за да отворите бързата конзола. В нея напишете:

God - God Mode on/off

Amphibious - Не се угавяте, ако се задържите прекалено дълго под вода

Fly - Fly Mode on/off

Ghost - Ghost mode on, вървите през стени

Walk - Ghost mode off, изключва ефекта от горните два чийта

Invisible [bool] - Включва невидимостта on/off

Teleport - Телепортира ви до позицията, накъдето сочи мерникът

AllAmmo - 100% боеприпаси за всички притежавани оръжия

Allweapons - Дава всички оръжия

Loaded - Дава всички оръжия и амуниции за тях

SkipMatch - Побеждавате в мача и напредвате в стълбицата

JumpMatch [int] - Прескачате на желаня мач. В скобите слагате две цифри - първата за мача, втората за турнира

ChangeSize [#] - Сменя размера на играча по фактора # (т.е. 0.25 или 2.0)

LockCamera - Заклучва камерата в моментната ѝ позиция

FreeCamera [bool] - Отгеля камерата от персонажа ви

ViewSelf [bool] - Връща камерата, центрирана върху вас

ViewBot - Позиционира камерата на някой от бото-

вете

ViewFlag - Позиционира камерата върху бота/игратора, носещ флага

KillViewedActor - Убива персонажа, следен в момента от камерата

NOT - Самоубийство

Summon [string] - Призовава обекта (например бот)

SetCameraDist [float] - Променя дистанцията на камерата от избрания обект

SetGravity [float] - Променя гравитационното поле

SetJumpZ [float] - Променя височината на скока

SetSpeed [float] - Променя скоростта на героя с числото в скобите

FreezeFrame [float] - Паузира играта за времето, написано в скобите

SetFogR [float] - Променя червения компонент в мъглата

SetFogG [float] - Променя зеления компонент в мъглата

SetFogB [float] - Променя синия компонент в мъглата

BANDITS: PHOENIX RISING

Игете в директорията, където сте инсталирали играта, и намерете файла bandits\data\profiles\GARAGE.XML. Отворете го в notepad. Сега можете да промените нещата, които искате. Например, ако искате всички оръжия от мисия 01, намерете "mission 01" във файла и променете всички "no" величини в "yes", стартирайте играта и се заредете добре с пушката:).

Разбира се, добре е да направите бекъп на файла, за да се застраховате срещу евентуални забивания и проблеми..



В добре познатите пи-ту-пи програми се случват новости, някои не чак толкова приятни. Те касаят всички с по-изтънчени вкусове, които си дърпат емнетройките извън българския пиъринг (т.е. извън българската интернет зона). Sharman Networks пуснаха нова версия на Kazaa със забележимо подобрени възможности (2.0 се намира на www.kazaa.com). Вече може да се съставят списъци от файлове, което дава възможност да се теглят цели албуми. Има и функция за рейтинг на файлове, с което се решава проблемът с некачествените или непълни файлове, циркулиращи из мрежата (според някои, пуснати от RIAA). Сериозен удар е и договорът, който производителят на Kazaa — Sharman Networks, сключи с италиан-

ския гоставчик Tiscali (www.tiscali.it).

Италианците ще плащат за всеки потребител на Kazaa, който стане техен клиент (<http://www.nytimes.com/2002/09/23/technology/23TUNE.html>).

Игваме и до неприятната част. Освен че Kazaa е шпионска програма (срещ сруware — следи вашите действия и ги продава като маркетингова информация на трети компании), другите няколко подобни — Morpheus (www.musiccity.com) и LimeWire (www.limewire.com) признаха в края на миналия месец, че допльват разходите си чрез нов метод — Stealware. Последното се явява кра-

гене на заявки и приписване на комисиони. Тоест — Amazon плаща процент на всеки, който е докарал клиент на сайта. Kazaa си причислява комисиони за вашите покупки от Amazon, дори и да сте купили някой гук с благотворителна цел (www.nytimes.com/2002/09/27/technology/27FREE.html). Българите все още не пазаруват активно от Amazon, но трябва да се внимава, дори StealWare частта не е деинсталирана (за момента). RIAA през това време предложи на американското законодателство да осъди всички P2P мрежи по бързата процедура (www.riaa.org/PR_story.cfm?id=556).

ИНТЕГРАЦИЯ НА ЕДНО/ДРУГО

От годината Dell Computers ще предлагат (www.gameforms.com/news/?498) някои от своите компютри с преинсталирана Final Fantasy XI PC, съобщиха от производителя Square (www.squaresoft.com). Предполага се, че това ще са новата серия от лаптопи с геймърски наклонности — Dimension 8200. Последното е резултат от сделката на Square с Nvidia за промоция на Final Fantasy.

Nvidia пък се интегрират и с европейските производители на компютри (Nvidia са американци, въпреки че шефът им Йен Хсун Хуанг е от далечна Азия) и според прессъобщенията им вече слагат GeForce4 MX 440 с AGP 8x на пълната линия компютри на Fujitsu-Siemens. Който се е засилил да си купува лаптоп, е добре да се съобрази със скорошните изяви на Джон Кармак (ID Software), че по времето, по което се появи, все още няма да има лаптоп, който да поеме графично Doom III.

А ако искате да загреете преди идването на Doom III — вече може да играете добрия стар Quake с въртекс и пиксел шейдър! <http://tenebrae.sourceforge.net> работи за вас. Пичовите са сформирали проект, който трансформира тежкия джигател на хита на 1996-та в модерен, използващ пълната мощ на видеокарти от ранга на Radeon и GeForce4. Безплатен даунлоуд и така нататък.



NUN10-DO!

Камто споменахме Final Fantasy, Nintendo стартира сайта на Final Fantasy Advance (www.fft-a.com), която се очаква да намери място в сърцата на геймърите следващата година. Освен вълната от PS2-мрежови агаптери и онлайн услугата X-box Live, Nintendo за пръв път пуснаха официален аксесоар за Gameboy Advance — това ще е e-reader (или електронен четец), който може да пуска Nintendo-класици като Donkey Kong и Mario на Gameboy Advance (www.nintendo-e-reader.com). Игрите ще се играят от магнитни карти (а ла дебитни), които Nintendo ще продава или подарява, а целта е потребителите да си ги менкат като покемони. Агаптерът струва 40 долара, картите — много по-малко. Другата грама около конзолния цар е това, че продаде 49-процентовия си дял от английското студио за игри Rare на... Microsoft. Rare са известни в конзолния свят като създателите на Super Mario 64. Продажбата стана за три дни: в първия Nintendo обяви, че продава Rare, на втория Microsoft вече бяха собственици срещу 375 милиона долара, а на третия ден Rare обвиха, че ще продължат да разработват игри за GameBoy Advance. Om Nintendo съобщиха и новината, че са прогали 10 милиона Game-кубчета и също така пуснаха официален Software Development Kit за интеграцията на DivX с тяхната конзола — www.divx.com/gamecube. Можем да напомним, че тази компресия е използвана в клиповете на WarCraft III и ще даде шанс на много разработчици да напъхат висококачествени видеофилми в бъдещите GameCube игри.

Home » Products » DivX for Gamecube SDK

DivX™ for Gamecube SDK

The DivX™ for Gamecube Software Development Kit (SDK) brings the power of DivX video to developers, providing the opportunity to integrate the world's most advanced and widely used video compression technology within Gamecube games.

Features

- **Superior Compression:** Maximize the 1.3GB limit on the Gamecube disc. The DivX for Gamecube SDK creates DVD-quality onemats at file sizes 7-10 times smaller than MPEG-2 with high performance playback of in game cut-scenes.
- **Faster Encoding Speed:** With encoding speeds 2-3X faster than real time, developers save a significant amount of time compressing onemats. Scenes that used to take hours can be encoded in mere minutes.
- **Professional Video Tools:** DivX for Gamecube lets developers incorporate the advanced features of DivX Pro™ video (version 5.0.2), offering support for advanced features including psychovisual modeling, bi-directional encoding, and global motion compensation.
- **Ability to Optimize Gekko Extensions:** Hand-optimized assembler-code for maximum usage of all Gamecube CPU ("Gekko") extensions and minimal cache misses.
- **Faster Decoding Speed:** DivX offers incredible performance speed that far outshines competitive technologies. Uses both CPU and graphics chip ("Pipper") in parallel for extremely fast performance.
- **Flexible Integration:** DivX for Gamecube was designed to provide maximum flexibility and ease of use, with the ability to map video on any surface and run in parallel with other applications. The product also offers tight integration with the MusyX™ and AX sound libraries for audio streaming. MusyX's Small programming language allows writing simple programs, which take full control of the sound over time. E.g., parameters may be changed in reaction to value changes of HID controllers. Even multiple samples may be stored.



КОСМОС VS. ПРОТЕИНИ VS. ГЕНОМ

Космос vs. протеини vs. геном

Всички, които оставят чайгигите си да въртят Idle-времето в търсене на извънземен живот — да се обладеждат веднага. Програмата SETI ън-рейдва софтуера си и се мести на ново, по-добро място (www.space.com/scienceastronomy/seti_021001.html). Seti нануска радиотелескопа Арецибо, Пуерто Рико (добре познат от филма "Контакт") и отправва към Австралия. Програмата ще пусне и нов софтуер с име BOINC, който ще влее нови сили в дистрибутираните мрежи на Seti@Home. Тези, които искат да завещаят процесорните цикли на своята машина с по-реални неща, могат да опитат <http://folding.stanford.edu> и да оставят компютрите си да работят по различните видове протеинови връзки и свързаните с това човешки болести. Всички, проявяващи афинитет към геномното инженерство, да опитат <http://gah.stanford.edu> или <http://folding.stanford.edu> и да се включат в разрастващия се експеримент за разкодирането на човешкия геном.



Upgrades to Boost SETI@home Alien Search



SCIENCE
TUESDAY

By Diana Jong
SPACE.com Staff Writer
posted: 07:00 am ET
01 October 2002

ТЕКСТ КВЕСТ 8

Осмото годишно състезание по интерактивни текстови игри — IFCON2002, е вече факт. На <http://ifcomp.org/comp02/> се намира официалният сайт, а на <http://ifarchive.org/indexes/ifarchiveXgame-sXcompetition2002.html> е страницата с даунлоуд.

Благодарение на това, че са текстови и ползват интерпретатор, игрите могат да се играят от всякакви платформи. За да гласувате за любимата си игра, трябва да сте играли поне пет игри в продължение на два часа. Победителят от конференцията тази година ще се излъчи след преброяването на гласовете, които вие може да пуснете на <http://ifcomp.org/cgi-bin/vote.cgi>. Краен срок — 15-ти ноември.



БЛОК-О-РАМА

Обществото на онлайн дневниците се разраства и трябва да се ориентираме в него. Това са особен вид сайтове, където в хронологичен вид се публикуват от лични грами до корпоративни новини. <http://blogdex.media.mit.edu> е търсачка за блогове с подробна секция с новини. www.metafilter.com е първото място, където бихте могли да си популяризирате блога, след като го създадете. www.blogger.com е сайт, откъдето може да използвате безплатен софтуер за правене на блог. www.blogroots.com е сайтът с новини около блог-света. www.movabletype.org е най-разпространеният самостоятелен софтуер.

FRESH BLOGS

The 10 most recently published blogs:

ChimpNews

Shaken and Stirred

Information Technology
IT

GrahameLynch.com

MIKEY GOES TO
HOLLYWOOD

Mister Crunchy

ma lil corner of the
universe

Banatic -whats that
then[p]

the beholder

CatcherForThou

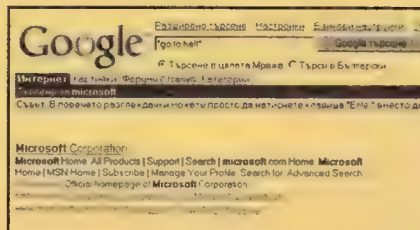
ПО-ПО-КОЕ?

Преди време линк-хитът по ICQ беше www.hotornot.com, след това дойде www.ratemyroo.com, сега всички да се настройат към www.whatsbetter.com. Последното има добра ценностна система, въпреки че нещата, които сравнява, са д-о-оста различни.



ДОБРО УТРО, MR. GATES

ComputerWorld официално обяви, че Microsoft вече не е номер едно във визията за ага. Изненада! Ако напишеш "go to hell" в Google, вече не отиваш на Microsoft.com. Обяснението на феномена е, че Google е сменил индекса си. Всеки месец, след като Google преиндексира 2,4-те милиарда уебстраници, търсачката се "поразмества". Според SearchEngineWatch.com, някой е променил начина, по който Google свързва този сайт, защото едва ли хората са променили отношението си към него. Друга статистика показва, че 20% от всички сърфящи вече използват Windows XP. С настъпването на есенния сезон Microsoft показва и новите заглавия, които ще пуска за X-box. Най-интересните превюта могат да се прочетат на <http://www.ferrago.co.uk/story/576>.



Intel Developer Forum

есен 2002



Приключи поредното изложение за разработчици на Intel. Както обикновено, там бяха демонстрирани най-новите продукти на компанията, бяха пуснати в продажба някои подобрени модели и също така беше предоставена информация за бъдещите планове на Intel. Множество други компании, свързани с PC-компютрите, мрежовите технологии и прочие, също представиха своите завършени проекти и обявиха планове за бъдещи разработки.

Процесори

Официално в продажба се появиха Celeron 2GHz (128K кеш, 400 Quad шина, 0.13um), Xeon 2.6GHz и 2.8GHz (512K кеш, 400 шина, 0.13um), множество мобилни Pentium3-M и Celeron процесори с ниско и "ултра ниско" напрежение (LV и ULV), мобилен Pentium4-M на 2.2GHz и, естествено, бяха рекламирани настолните Pentium4 на 2.8GHz.

Следващият Pentium4, който засега се очаква към края на годината, ще работи на 3.06GHz (512K кеш, 533 шина, 0.13um), но не тактовата честота

е това, което го отличава — той ще поддържа технологията HyperThreading (засега активирана само за Xeon процесорите), емулираща двупроцесорна работа в едно единствено ядро. Разбира се, производителността е по-ниска отколкото с два реални процесора, тъй като вторият виртуален процесор може да използва само свободните ресурси на ядрото и дори в някои случаи работата малко се забавя.

Intel направи и демонстрация на P4 процесор, работещ на 4.7GHz (без да кажат с какво охлаждане и с какво ядро — 0.13um или 90nm). Това е точно 1000 пъти по-голяма тактова честота от тази на първото IBM PC с 4.77MHz 8086 процесор.

Немалко внимание бе отделено и на чиповете XScale/ARM, предназначени за следващото поколение PDA: PocketPC и Palm.

Banias

Това е кодовото име на процесор, специално разработен за преносимите компютри. Базира се на P6 архитектурата (от Pentium Pro до Pentium

III), но с много повече кеш (1MB) и специални технологии за понижаване на консумацията като разделно изключване на части от чипа и т.н. Очакваната тактова честота е 1.6GHz. Производителността на Banias MHz-срещу-MHz ще бъде по-голяма от тази на P4 затова Intel ще трябва да измислят решение, подобно на Cyrix 6x86 P-Rating и AMD AthlonXP Model Numer, чрез което потребителите да могат да сравняват по "реална" производителност, а не по тактова честота...

Чипсети

Според плановете на Intel, след като този месец се появят i845GE и PE (i845G/E с официална поддръжка на DDR333), през 2003-та година можем да очакваме множество чипсети с двуканален (128-bit) DDR контролер на паметта. За процесорите с 533 QPB шина това ще е DualDDR266 (4.2GB/s пропускателен капацитет), а за бъдещите модели с 667 QPB шина — DualDDR333 (5.4GB/s). Южният мост ICH5 на тези чипсети ще поддържа SerialATA и може би WirelessLAN (WiFi/IEEE802.11b), а северният мост (MCH) — Gigabit Ethernet и може би AGP8x.

TabletPC

На IDF бяха представени множество TabletPC устройства (вж. PC Mania, бр. 1/2002). Естествено в случая се набляга на това, че използват Ultra-Low-Voltage Pentium III-M мобилен процесор с консумация в енергоспестяващ режим около 0.5W при напрежение 0.95V и тактова честота 400MHz. Идеята е устройството да работи поне 8 часа с едно зареждане на батериите. Смята се, че до края на годината и този "нов тип компютри" трябва да се появи на пазара.

Дизайн

Intel са решили, че кутииите на компютрите са скучни и на IDF бяха представени няколко разнообразни решения за външния им вид (б. ред. ще се сетят те...). Intel обаче искат да променят и вътрешността — т.е. ATX спецификацията — с цел по-добро (и по-тихо/по-ефективно) охлаждане на все по-мощните процесори, както и за по-лесен ремонт и смяна на компоненти. Интересно е, че идеята им за гънна платка и кутия на XXI век — със Serial PCI 3.0 слотове и т.н. има съвсем същото разположение на основните компоненти (процесор, памет), както и марковите (в собствена, нестандартна кутия) компютри на IBM от сериите

PC300PL, PC300GL и други. Споменатите PC300GL са от 1996-та година с процесор Pentium 133MHz...

AMD

Вечният конкурент този път не се представи никак добре — официално се отложиха с един-два месеца премиерите на два от бъдещите им процесори. 64-битовите "Hammer" (K8, 886) ще се появят едва следващата година (макар и в началото), а AthlonXP с 512K кеш се отлага за декември/януари. Има и добра новина — в най-скоро време се очакват обикновени (с 256K) AthlonXP със системна шина 166MHz (ефективни 333) — повишение с 25% спрямо сегашните. Вероятно малко след отпечатването на този брой ще са факт и два модела с 333 шина: 2700+ и 2800+.

nVidia

Най-накрая се появиха AGP8x версиите на GeForce4 MX и Titanium. От MX серията единствено MX440 ще има вариант с AGP8x. Чипът в новия "GF4MX440 with AGP8x" (уит-а-ге-посем-хикс... можеха някакво по-красиво име да му измислят) ще работи на 5MHz повече отколкото в обикновения MX440 (275 срещу 270 MHz), а паметта ще работи на цели 50MHz отгоре (250 срещу 200 MHz). Очакват се много карти с по 128MB (за сега повечето са с 64MB). Също така повишените тактови честоти ще спомогнат за изчезването на MX460. Важно подобрение за новите MX440 е препоръката за липса на вентилатор — радиаторът е достатъчен за охлаждането им (т.е. по-малко шум и по-малка вероятност за повреда).

Относно Titanium серията изявленията на nVidia са доста по-мъгляви — не е ясно дали всички модели (Ti4600, Ti4400, Ti4200) ще получат AGP8x или ще го огрее само Ti4200. Знае се, че AGP8x-вариантът на Ti4200 ще бъде със 128MB памет (по-не така препоръчват nVidia), а чипът му ще работи на същата честота както и предишните Ti4200 (225MHz). Досега паметта на картите с 64MB работеше на 250MHz, а на тези със 128MB — на 222MHz (странно число за тактова честота...). Новите Ti4200 с AGP8x ще имат 128MB памет на 250MHz.

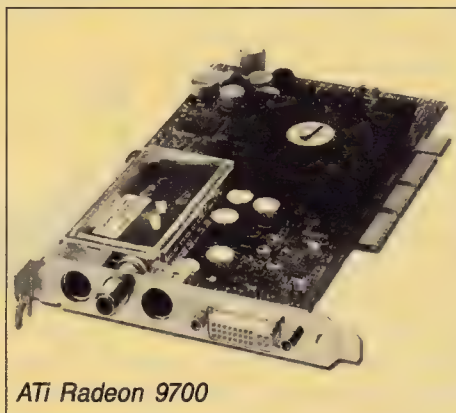
Покрай последните AGP8x видеокарти nVidia обърнаха внимание и на nForce2 — AGP8x "процесор на платформата". Последното странно словосъчетание е особено модерно, защото nVidia са забранили на производителите на дъна да го наричат чипсет или интегриран чипсет. Най-нак-

рая през октомври трябва да започнат да се появяват и дъна с nForce2 — отначало на запад и най-вече на изток от нас.

ATI

ATI "отдавна" са обявили своите AGP8x продукти (Radeon 9000 и 9700). Интересно е да се отбележи, че все още масово наличните Radeon9000 платки се водят AGP4x, т.е. производителите (Gigabyte, и т.н.) играят на сигурно и изчакват да се решат проблемите около AGP8x преди да обявят поддръжка за него.

От ATI предоставиха допълнителна информация относно междинния си продукт — Radeon9500. Чипът му на практика ще бъде R300 (от Radeon9700), така че ще се поддържа всички екстри като AGP8x, DirectX9.0 и т.н. Radeon9500 ще работи на по-ниска честота: 275MHz за чипа и за



ATI Radeon 9700

паметта. Освен това шината му за достъп до видеопаметта е двойно по-малка (128-битова срещу 256 при R9700). Ще има два модела R9500 — обикновен (~180\$) и Pro (~220\$). Обикновеният ще бъде с четири конвейера за пиксели, а Pro моделът — с осем, колкото са и в Radeon9700.

Microsoft

Microsoft нускнаха WindowsXP ServicePack 1, с USB 2.0 поддръжка и други джунджурии (отварящи пътя за специални "Multimedia Center" PC-та). Компанията ни зарадваха и с друга новина — Bluetooth ще получи пълна поддръжка в WinXP SP1 преди края на годината. Поддръжката, естествено, ще се добавя под формата на update. Като имаме предвид, че MSI вече пуснаха няколко дъна с извод за Bluetooth-антена, както и растящият брой устройства, които използват новия стандарт за безжична връзка (главно GSM-и и слушалки с микрофон) — бъдещето му явно ще е розово. Не забърсва и един от първите PC-ориентирани Bluetooth продукти — безжични мишка и клавиатура... с

производител — Microsoft разбира се.

Creative

В края на септември беше обявен новият SoundBlaster на Creative — Audigy2 във вариантите MP3+, Platinum и Platinum Ex — аналогични на събратята им от сериите Audigy и Live!. Новите платки използват стария чип Emu10K2 (от Audigy), но явно с нови цифрово-аналогови и аналогово-цифрови преобразуватели, защото от Creative твърдят, че се поддържат 24bit/192kHz при Stereo playback, 24bit/96kHz при 5.1 и при запис (както и многоканален запис от 16bit/48kHz източници със забавяне на превключването по-малко от 2ms) и съотношение сигнал-шум 106dB. Тези параметри са изключително високи, особено за платка с още куп екстри (вкл. IEEE1394 FireWire контролер) за под 100\$. Склонен съм да се съмня-



Creative Audigy2

вам дали всъщност се постигат точно такива стойности и дори да се постигат, едва ли ние, масовите потребители ще можем да ги използваме/оценим. Но това не е повод за оплакване — при всички положения получаваме малко по-добър продукт от предишния...

Останалите допълнения в Audigy2 са 6.1 канален звук, съответно Dolby Digital EX, DVD Audio поддръжка и THX сертификат за качество на звука. Всичко това е прекрасно тъй като няма друга професионална звукова карта, която да предлага толкова много екстри. Дори някои от професионалните са по-слаби... И въпреки това като че ли се поуцърпаха нещата, които могат да се добавят към една звукова карта — освен радио тунер не се сещам какво друго "липсва" в Audigy2. Мисля, че е време да се премине изцяло към въграден на дъното звук. Все още не е късно Creative да се преориентират и следващият им продукт, Audigy3 например, да е чипсет с "въграден SoundBlaster, базиран на успешния Emu10K2".

Стоян Спаниев

eXTReMe oN .NeT

да се потрошиш елегантно не е работа за всеки

Какво е общото между изгрите Tony Hawks ProSkater, Mat Hoffman's Pro BMX, Dave Mirra Freestyle BMX, Extreme Channel и откритото парти на 22 септември тази година на Паметника на Съветската армия в София? Всички те са посветени на едно и също нещо: Екстремните спортове. А кои са те? Skate, BMX, blade, rafting, mountain bike, wakeboard, bodyboard, бънджи, катерене по скали, летене с балон, скокове с пара- и делтапланери, замерване с торби цимент, бой с панели и подобни увлечения, за

които се иска повече, отколкото за един неделен мач в двора на близкото училище. Част от тези спортове са прекалено екстремни, скъпи и непопулярни в .bg, но много от тях са известни и у нас. След един бърз преглед на гореспоменатите идиотщини, по моя преценка отделих по-популярните и се опитах да намеря сайтове, посветени на тях. За по-голяма обективност съм дал и .bg сайтове, макар че за госта от тях не попаднах на такива.

Skateboarding

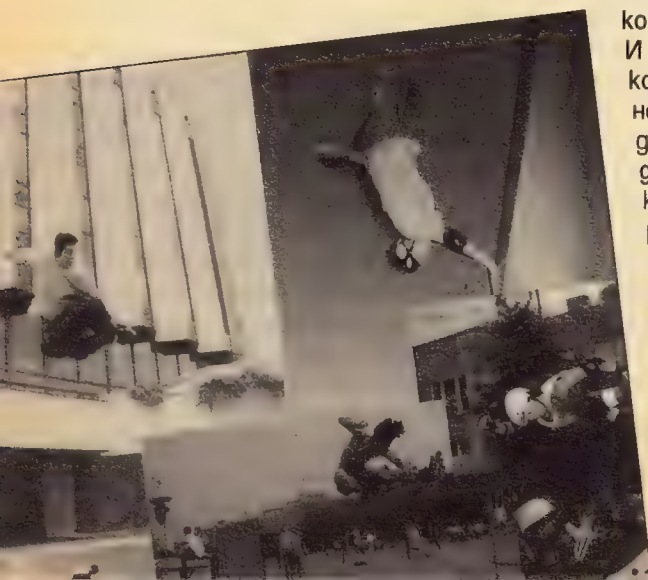
Невъзможно е да не познавате поне 5-6 души, които да цъкнат скейт трикчетата. А у 99% и вие сте се пробвали (само дето то не е като да подмяташ хека — бел.ред.). Като "официален" сайт се води www.skateboard.com, но той, колкото и да е интересен, си е комерсиален. На този сайт може да разберете всичко за дъските, колесарите, ролките, лагерите и дори за винтове, които се използват! Има и секция за професионалните скейтъри, в която може да ровите из досиетата на над 50 човека и да им видите мутрите, кога и как са родени, както и любимите трикове. Същото е и положението с раздела за скейт фирми. За жалост няма меню Trix, но ако ви интересува, на помощ идва www.bobstricktips.com. Това е мястото, на което има отговор на въпроса: "Какво по дяволите е Fakie 180 Shove-it и Frontside 180 No-Comply". Боб (или както се казва авторът на този сайт) е започнал да язди дъската през 1975-та година, когато



...дори нямаше olie...". На сайта е показан над 20 основни трика, дал е по някой и друг съвет какво да се прави и какво не. Много добра идея е наличието на малки .mov филмчета към всеки номер, които любознателният зяпач може да свали на компютъра си и да се пули по един час на ден как е възможно от място, без видимо усилие и без да спира да се направят девет завъртания на 360 градуса! Друга страница с филмчета е www.skateboardvideos.net. Има какво да се види, но някои от клиповете са доста големи и не стават за бързо теглене. Това, което мен ме е привличало в самите дъски, са яките им шарки. Една от най-богатите онлайн колекции е на адрес www.skateboardgraphics.com. Друга алтернатива е родният домейн <http://bigair.search.bg/logos.htm>, снабдил се също с голям брой снимки на рисуван дъски за скейт и сноуборд. Други места, които заслужават да се посетят, са www.wiskate.com, www.geocities.com/Colosseum/Loge/7982 и <http://members.tripod.com/~Heelflip69>. Българската страница за скейтборд за мен е www.sk8bg.cjb.net. Проблем е, че не се зарежда много бързо, но си струва чакането!

RollerBlade

Този спорт е известен още и като inline skating. Става дума за ролковите кънки от нашето детство, но с нарежени едно зад друго колелца. Но нека не ви звучи лесно и просто. Номерата, които се правят, изискват голяма физическа сила, издръжливост и концентрация. Обширна информация за всичко, свързано с блейдовете, можете да намерите на www.rollerblade.com. И тук има обща информация, както и детайлни менюта на тема кънки, колела, лагери, предпазна екипировка и дори "добрите чорапи" за каране. :) Ровейки из нета, попаднах и на друг интересен сайт — www.skate-girls.net. Той, както показва името му, е посветен на мадамите с блейдове! Номерата, които те изпълняват, не са по-прости от тези на мъжката половина и определено изглеждат по-готино! За inline skating намерих повече .bg места. www.bladebg.hit.bg е пълнат сайт с massage board, снимки и възможност за гостава на кънки, резервни части грехи и всичко останало на тема blade. Ако искаме да разгледаме снимки на блейдъри, посетете <http://roadskater.dynu.com/index.htm>, където авторът е събрал над 1000 снимки и още толкова филмчета от минали extreme събития. На откритото парти на 22 септември тази година на Паметника на Съветската армия видях момчетата от Team Disaster. Страхотно каране, стил и красота. Техният сайт е www.teamdisaster.hit.bg. Направен е с flash и определено има защо да го посетите. Може да се запознаете дистанционно с момчетата,



да презгледате снимките им и да пуснете по един e-mail. Други два български сайта са: <http://www.bladebg.hit.bg> и www.pell-mell.hit.bg. И те си заслужават 60-те стотинки в кварталния интернет клуб!

BMX

Аз лично преди доста време ходих да гледам един филм по трети път дневно. Не, не става дума за StarWars. Филмът се казваше "Банда Бе Ем Хукс". Ставаше дума за една тумба хланета, която караха коелата със странни рамки и правеха с тях непостижими за нашите балканчета номера. Доста по-късно разбрах, че Бе Ем Хукс е екстремен спорт. Най-дивият сайт определено е www.bmx-treme.com. Тук кротко между останалите менюта се мъдри и Clinics, така че бъдете внимателни! Силен сайт е и www.bmxhop-stop.com, който между другото е посветен на old school карането. Става дума за края на 70-те и началото на 80-те години, когато са показани за първи път повечето от BMX-триковете. А www.mybmx.com е повече ориентиран към така нареченото dirt track ridind. Няма рампи, няма зали. Ако отидете до галерията със снимки и ви прилошава от рани и кръв, не кликайте на Crashes and Injuries!



Wakeboard

Този спорт е микс между водни ски и сърф — хем състезателят е на една дъска, хем го тегли мощна моторница. Изглежда много забавно, но и доста опасно. Номерата, които се правят, са много атрактивни, но изискват сериозна спортна база, за да бъдат практикувани. На www.wakeboard.com ще намерите всичко, което ви е нужно, за да се запалите по Wakeboard — дъски, екипи и професионални спортисти са събрани тук. Друг много странно изглеждащ и дори невзрачен сайт е www.wake-skate.com. Това определено е мястото, от което може да надникнете стъпка по стъпка в света на теглената от моторница дъска. От как да се изправите до сложни номера като heel-side 180 — всичко е обяснено на елементарен английски и придружено с .avi филмчета, които може да изтеглите. За жалост не можах да намеря сайт в българското интернет пространство.

Climbing

Катерене на скали, планини, дървета, сгради и изкуствени стени. На <http://camp4.com> можете да намерите най-пълната информация, комбинирана с много съвети и галерии със снимки и отново видеоматериали (този път платени). Ако ви става лошо от височини, по-добре пропуснете посещението му. <http://bgmountains.hit.bg/home.htm> е доста по-семпъл сайт, но е на разбираем български. Има директория за катерачи. Добра подборка на материали и интересни линкове. <http://hranilka.hit.bg> е друг подобен сайт. <http://verticalworld.dir.bg> определено държи палмата на първенството за изчерпателност. Много информация, добре подредена и лесна за навигиране. Ако сте запален или пристрастен на висенето по въжета, задължително го посетете. Ако се запалите по катерене, отидете до www.theclub.hit.bg — там ще намерите по-малко информация и дори ще може да се запишете на практически и теоретичен курс по катерене!

All the rest, all-in-one

Освен гореспоменатите спортове и забавления има и още много подобни. С малко ровене се намират интересни сайтове за сноуборд (www.snowboard.com), сърф (www.surfing.com), бунджо скокове (www.BungeeZone.com), Barefoot Waterskiing (водни ски с боси крака — проверете на www.barefootcentral.com), Sandboarding (скейт, ама по пясъчни дюни <http://www.wakeupweb.com>), Skysurfing (нещо средно между скок с парашут, каране на сърф във въздуха и самоубийство www.surfflite.com :)), Street Luge (снукане по улици и магистрали легнал в количка — със 120-150 км/ч! www.skateluge.com/stluge.htm) и още много, които забравих, пропуснах или прескочих от съображения за сигурност.

Не пропускайте да посетите и <http://adrenalin.vega.bg/>! Това е велик bg сайт за all-in-one! Since 1985!

Екстремисти от всички страни, обединявайте се!

Пеню Дачев



Linux Desktop революция

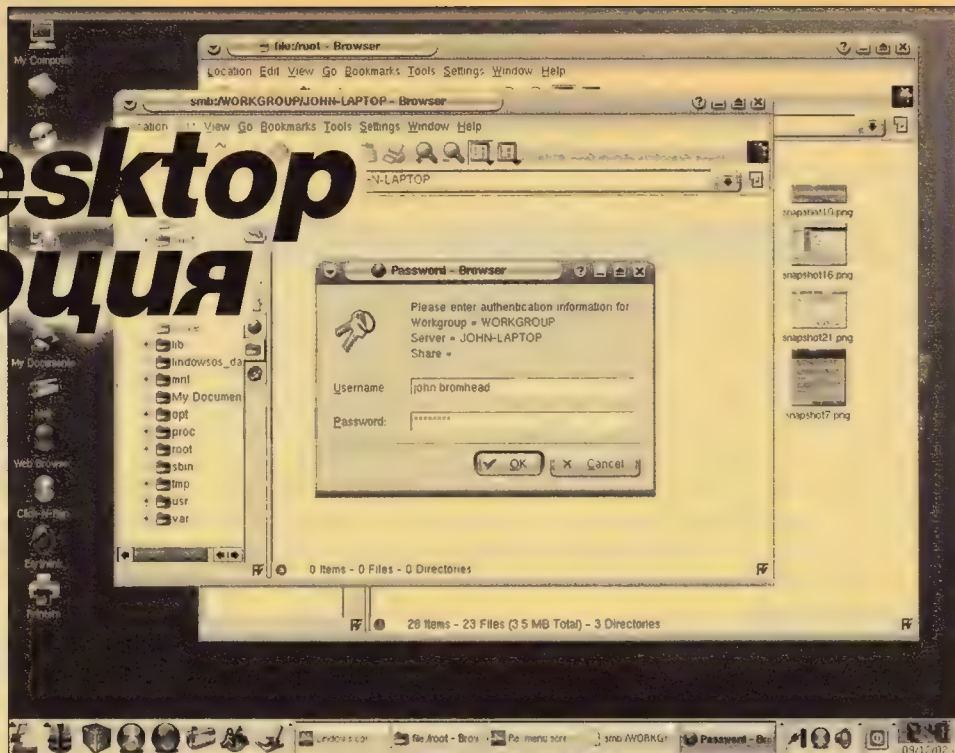
Клонирани атакуват

Отдавна отмина времето, когато Linux се доказваше като операционна система. Откакто бе създаден, той измина дългия път от един любителски проект до идея, дала сила на движението на отворения код. В момента Linux се предлага в множество различни дистрибуции, но това не му пречи, а по-скоро му помага, като предлага на потребителите възможността да изберат най-подходящото решение за своите нужди. Именно нуждата за евтино, стабилно и силно индивидуализирано решение му извоюва силни позиции за проекти като уеб и файлови сървъри, firewall-и и всякакви други мрежови задачи. Това обаче явно не е достатъчно, защото Windows все още е неоспоримият първенец при desktop системите, там, където се продават най-много копия. Няколко Linux дистрибуции се заеха да променят това положение и обявиха, че започва desktop революцията...

Промяната

Linux трябваше да се промени в няколко посоки, за да се хареса на не чак толкова напредналите потребители и в същия момент да запази другите си силни страни. На първо място трябваше да бъде опростен процесът на инсталация на системата. Писането по безброй конфигурационни файлове на ръка постепенно беше изместено от потребителски интерфейси, които се развива до доста комплексни графични програми. Самата работна среда също имаше нужда от еволюция. Конзолата не беше достатъчна, а XWindows (базата на графичната среда в Unix клонингите) изискваше доста познания, за да бъде приведен в работещо състояние. Графичните надстройки KDE и Gnome обаче претърпяха много преработки и от известно време правят възможно създаването на удобно пространство за работа в графичен режим.

Няколко от големите дистрибуции наложиха използването на XWindows по подразбиране и с това си спечелиха прозвището Linux desktop системи. Сред тях RedHat, Mandrake и SuSE. Това развитие е достатъчно за Linux



потребителите и разшири използването му за ежедневната работа. Но не достигаше, за да се привлече Windows аудиторията. Ето защо няколко други дистрибуции поеха още по-агресивен път в две направления. Първо – да предложат на клиентите си достатъчно познат интерфейс и, второ – да им осигурят максимално голяма степен на съвместимост с Windows и неговите приложения и файлови формати. Най-смелата от тези дистрибуции е

LindowsOS

<http://www.lindows.com>

В началото създателите ѝ обявиха, че системата ще поддържа пълна съвместимост с Windows, като същевременно изпълнява и Linux/Unix програми. Това определено предизвика интерес и заедно с подходящо избраното име постигна добър PR ефект. По-късно се оказа, че обявените намерения не могат да бъдат изпълнени напълно и в крайна сметка тихомълком изчезнаха от сайта на компанията. Въпреки това Lindows остава дистрибуцията, постигнала най-много известност от другите "Windows клонинги", колкото и неточно да е това понятие.

Lindows 2.0 е построен на базата на Debian Linux, славещ се с добрата си стабилност и предпочитан от много администратори и разработчици за сериозни проекти. За desktop е избран пакетът KDE 2.2. Изключително опростена и невероятно бърза, на нормално PC дистрибуцията се инсталира за по-малко от 10 минути. Предлага ви три варианта – да се инсталира на целия диск, да се инсталира заедно с Windows или

advanced mode. Последният, въпреки гръмкото име, не е чак толкова напреднал и не позволява голяма свобода при операции с дисковите дялове (partition-u), както Windows XP например. Това е може би единственият минус на инсталацията, която даже разпознава сама мрежовата връзка като се справя и с автоматичното извеждане на конфигурация за IP-та и DNS сървъри.

Системата зарежда много бързо, което обаче е очаквано за един Linux. При първото пускане се озовавате на desktop-a, където ще видите доста познати неща. Въпреки това се отваря прозорец на Netscape, в който с кратки изречения са обяснени основните визуални елементи пред вас. Повечето обаче нямат нужда от това, защото става дума за познатите My Documents, My Computer, Trash (Recycle Bin), както и икони на устройствата – CD-ROM, Флорпи и хард-диск, кръстен C:. Освен тях – Web Browser и Mail. Кратко и ясно, изчислено и направено така, че никога невиделият Linux Microsoft потребител да седне и да започне работа с едно кликване. Въобще тенденцията, която въведе RedHat, да се слагат познати имена на приложенията, тук властва навсякъде. XMMS, името на програмата за слушане на MP3, е заменено с далеч по-разбираемото MP3 Player. Нещо, което макар и да изглежда просто постижение, помага много на начинаещите. На desktop-a има и стандартните за Windows икони Network и Network Browser, откъдето, подобно на Windows-кия Network Neighborhood, имате достъп до компютрите в мрежата си, в това число и го тези, които ползват Microsoft

Windows.

Панелът аналог на taskbar също не плаши с нищо – вместо Start бутон, имате такъв, означен с краткото L. Кликвайте там и намирате програмите, разделени в десет области – Audio & MP3, Business & Finance, Desktop Enhancements, Games, Home & Education, Internet, Multimedia & Design, Software Development, Utilities и Web Authoring. С пакета получавате софтуер за "писане" на CD-та, view-ери за Excel, PowerPoint и Word, 5 игри, Netscape и Konqueror, както и AOL Instant Messenger. Софтуерът не е много, но е достатъчно, за да започнете. Ако искате повече, трябва да използвате Click-N-Run технологията. Това е програма, която ви позволява да изтеглите приложения от сайта на Lindows. За това обаче трябва да сте абониран за услугата. Абонаментът идва с купуването на Lindows и трае две години. Струва 99 USD, а компанията планира и да повиши цената на 129 USD за една година. По-странното е, че досега не е ясно за каква сума ще се продължава абонаментният период. По-напредналите могат да си пуснат един apt-get и от сайта на Debian да си свалят същото без пари. Все пак това си е Linux. :)

LindowsOS е една добра операционна система, която обаче има някои минуси. Първият е цената – все пак SuSE и RedHat се предлагат за 39 USD. Липсата на графичен интерфейс към вградената firewall не позволява лесното му конфигуриране. Освен това по подразбиране системата върви с потребител с пълни (root-ски) права – нещо, което създава условия за потенциални атаки срещу сигурността ѝ. Добре се справя с Windows-ките приложения, но далеч не с всички, тъй като ползва WINE, а той не може да емулира напълно всички Windows особености. Ако търсите нещо, което да пуска повече Windows приложения, може би ви трябва Win4Lin www.petaverse.com/products/win4lin. Плюсоевете са далеч повече и това явно е причината системата да се издигне в класацията на www.linuxdesktop.com за най-използваните Linux Desktop дистрибуции веднага след Mandrake, RedHat и SuSE.

И въпреки това с

Lindows не се изчерпват всички предложения.

Lycoris Desktop/LX

<http://www.lycoris.com>

Lycoris е системата, която лично на мен ми направи най-добро впечатление, макар и да не е толкова известна като Lindows. Да започнем с цената – 29.95 USD за CD с 60 дневен support по e-mail и ръководство за инсталация и още 10 USD отгоре за сорс кода, плюс две допълнителни CD-та. Lycoris много напомня Windows XP по дизайн, но определено не е прост клонинг на Вига му. Системата, базирана на Redmond Linux + KDE е много професионално изработена. Като започнем от добрата инсталация и стигнем до огромната функционалност. Тук балансът на възможностите и сложността е постигнат идеално.

С Lycoris пристига почти всичко, което може да ви потрябва, за разлика от LindowsOS 2.0. Всичко работи безпроблемно и програмите са подбрани сред най-добрите в областта си, а не, както в някои групи Linux дистрибуции, да се налага да избирате между 5-6 приложения, вършещи едни и същи неща. Lycoris е екипиран с Mozilla за интернет задачите, широк набор от мултимедийни продукти и всичко, което трябва да има една наистина модерна desktop операционна система. Вградена е и автоматична update програма, както и IRIS, соф-

туер за инсталиране на приложения, включително и през интернет. WINE също присъства (инсталиран по подразбиране) и тихо върши своята работа на заден план. Нямаме проблем и с достъпа до Window-ските машини през мрежата.

Други предложения

"Lindows"-ите определено имат бъдеще, особено с появата на тези представители и ниската си цена. Много компании са предприели ходове за развитие в тази посока, сред които и Xandros Desktop 1.0 (<http://www.xandros.com>), гългоочакваният наследник на Corel Linux 3.0. Ниската им цена и познатият интерфейс биха могли да спечелят част от Windows потребителите, особено домашните.

По-трудно би било с тези, които искат да продължат да ползват Windows-ките си приложения, макар и вече да има достатъчно добри алтернативи за тях.

Последните могат да работят с Win4Lin, VMWare (www.vmware.com) или Codeweaver's CrossOver Office (www.codeweavers.com/products/office/) но може и да им излезе по-скъпо, отколкото да си сложат Windows. Все пак, ако сте любопитни, или пък искате законен, сравнително съвместим с Windows софтуер, който да ви позволи лесно да се запознаете с Linux, "Lindows"-ите са точно за вас.

Марин Маринов



След победата на по хапба бира...



На 21 септември 2002 г. се проведе вторият кръг от турнира за големия шлем по Warcraft III. Състезанието се състоя в приятната атмосфера на Alien's Club. Персоналът на клуба определено си беше направил изводите след първия кръг и този път организацията беше на отлично ниво – нещо, което рядко се среща на който и да е турнир. Двубоите се играеха на 8 PC-та, разпределени в отделни стаи, така че отборите да нямат възможност да се гледат, даже и да имат желание. Две здрави момчета се грижеха за спокойствието, но и самите участници нямаха желание да пренасят битките в реалния живот и спокойно обсъждаха защо едните са победили другите. Градината предлагаше точното място за този род тактически разговори на по кола или нещо друго безалкохолно. Участваха 24 отбора, като се игра по системата на двойна елиминация на следните шест карти: Lost Temple, Tranquil Paths, Legends, Dragon Mountain, Dusk Wood и Scorched Basin. На последната беше проведен и финалът. Състезанието започна с леко закъснение в 10:30 и продължи близо шест часа. Победителите от четирите кръга участваха на големия финал, а по-долу ви представяме интервю с победителите Insomnia (a.k.a. MrX, Здравко) и Zeerax (Георги).

Честита победа във втория турнир от Големия шлем. Трудно ли ви беше и кой отбор ви оказа най-много съпротива?

Insomnia: Мерси. Честно казано, не ни беше особено трудно. :) Иначе най-голяма съпротива оказаха може би от отбора kipev/undead)style.

Zeerax: В отсъствието на hoff team (Martin и Didi) ни беше сравнително лесно. Въпреки това kipev и undead)style бяха достойни конкуренти. За съжаление не успяха да достигнат до финал, което заслужаваха според мен.

Считате ли, че на финала ще успеете да се справите с победителите от първия турнир (hoff team)?

Insomnia: Убеден съм, че имаме немалки шансове да спечелим и големия финал, но дотогава има много време, така че да не говорим отсега.

Zeerax: С тях винаги стават равностойни игри, но на турнир ще гледаме да ги изненадаме с нещо. Оптимист съм. :)

Забелязали ли се някаква тенденция в играта?

Insomnia: За момента единствено ми впечатление при играта 2v2 на Warcraft III е, че undead не се вписват много добре.

Zeerax: Нищо необичайно.

Коя е любимата ви раса и защо? Играете ли с други?

Insomnia: Засега играя само с human. Останалите също ми харесват, но не ми остава време да науча друга.

Zeerax: Human. Просто имат госта използвани единици и стратегии. А и Mounting King-ът е най-якият герой. Иначе играя orc и elf също. Undead са госта еднообразна раса, затова не ми харесват.

Има ли според вас най-добра комбинация раси за игра 2v2?

Insomnia: Най-добрата комбинация за 2v2 според мен е human/orc (както ние играем) или human/night elf. Human-ът е задължителен заради аурата на Arch Mage, Brilliance Aura, ко-

ято поне за мен е най-добрата аура в играта.

Zeerah: Засега human и orc ми се струва най-добрата. Но human/night elf и даже night elf/night elf също не са за подценяване.

Коя раса ви затруднява най-много на 2v2 и 1v1?

Insomnia: При игра едно на едно може би имам най-големи проблеми с night elf-ите. Иначе при 2v2 — rush от human/night elf.

Zeerah: 1v1 определено night elf. За двамата срещу двамата — по-горе изброените.

Предпочитана карта?

Insomnia: Scorched Basin, Gnoll Wood, Golems In The Myst.

Zeerah: Нямам.

Двама на двамата ли предпочитате да играете или един на един?

Insomnia: Определено 2v2.

Zeerah: Две на две — more fun. :)

Изгубите някоя хитрост или стратегия?

Insomnia: Бърз blood lust + healing ward е ключът към успеха. :)

Zeerah: Invisible heroes own. :)

Откога играете Warcraft III? Падахте ли си по Warcraft I и II?

Insomnia: Warcraft III играя от близо два месеца и половина. Не можах да играя beta-та (макар че имам оригинално копие и имам възможност да играя и в battle.net) заради кандидат-студентските изпити, които имам по това време. Иначе предишните версии съм играл само single player.

Zeerah: Warcraft III играя откакто е излязла. Warcraft I и II съм играл single player и LAN с приятели, но не и online.

Считате ли, че в момента играта е добре балансирана?

Insomnia: Като се има предвид, че играта излезе в този си вид както е сега и не са правени допълнителни пачове, то тя е доста добре балансирана. Разбира се, има какво още да се желае, но с времето ще я оправят.

Zeerah: Не съм играл достатъчно, за да кажа със сигурност, но общо взето е добре балансирана. Доста по-добре, отколкото беше StarCraft в началото.

По колко време седмично отделяш за игра?

Insomnia: Около 4 часа на ден.

Zeerah: 30-тина часа.

Готови ли се по специален начин за турнир?

Insomnia: Едно време, когато играех StarCraft, преди важен турнир имаш специална подготовка, но засега не се готвя специално за турнирите по Warcraft III.

Zeerah: Не.

Какъв е балансът ти в Battle.net?

Insomnia: Ако имаш предвид статистиката победи/загуби — тия няма значение.

Zeerah: 440 победи на 80 загуби с доста disconnections.

Какво е представянето ти на турнир по Warcraft go момента?

Insomnia: Досега имам три първи места от четирите турнира, на които съм участвал. Първо на Hoff Turney 1v1 и Hoff Turney 1v1 и първо на настоящия турнир.

Zeerah: Първи на Hoff Turney 2v2, но за съжаление после изгубихме challenge-a. Първо и на този турнир, в други не съм участвал.

Играете ли други игри и какви харесвате?

Insomnia: В момента не играя нищо друго освен Warcraft III, не остава време. Иначе играя всякакви игри.

Zeerah: BroodWar и Heroes 3.

За Insomnia знаем, че е бил много добър на BroodWar (представя ни на World Cyber Games), а за Zeerah, някои казват, че играел най-интелигентно от всички. Разкажете повече за това?

Insomnia: Е-е, славните времена на BroodWar-a. :) Печелил съм наистина много турнири по BroodWar, но може би сред тези, които трябва да спомена, е KBK 1 — турнир, състоял се преди близо 3 години, на който се класирах за life финалите в Корея (top 32 от над 10 000 записали се), където завърших в Top 16 (най-напред от всички "не-корейци". Както е известно, те доминират на BroodWar сцената). На KBK 2 също се класирах за финалите (същият принцип като KBK 1), но на финалите не се представих толкова убедително. И накрая е може би най-голямото ми постижение — седмото място на първите киберолимпийски игри (WCG), отново в Корея, миналата година.

Zeerah: Печелил съм няколко турнира в Пловдив и страната.

Някоя интересна турнирна история?

Insomnia: Най-прясната е може би отпадането ми на последния online турнир по Warcraft III, с награден фонд \$1000, когато по време на осминафинала срещу CrazyJim (може би най-известният играч в момента) в клуба, от който играех, се получи

моков удар и аз бях disconnect-нат, като автоматично получих загуба, а в първия кръг елиминирах IN.DoomGuard, един от сочениите за фаворити.

Zeerah: Хммм.... хрумна ми нещо. Значи, през 2000 учих в USA (btw. там suх) и гледам случайно, че в NY има квалификации за WCG. Имаше Online регистрация и аз реших да се запиша за BroodWar (не бях играл от месеци, но все пак...). Отивам аз на турнира, но падам още първата игра. В същия момент съобщават, че има място за турнира по Fifa 2000 и аз се почудих, но нали е free реших да се запиша (играл съм не повече от 50-на пъти, доста малко). Американците, както и предпологах, бяха доста слаби, но все пак очаквах да се появи някой по-добър. За щастие такъв нямаше и спечелих лесно като на финала играх с отбора на България, които не са разписали никак добри показатели във Fifa 2000. Цялото състезание си беше тръпка, а и наградата не беше никак "малка" — \$2500. За съжаление, тъй като не съм гражданин на САЩ, не ме допуснаха да уча на финалите в Корея, но и на това бях "доволен".

Може ли да се печели от турнири достатъчно. Смятате ли, че прогеймърството има шанс в света и в България?

Insomnia: От турнир могат да се печелят добри пари, стига да си достатъчно добър, но не може да се разчита на това. Иначе прогеймърството първо ще се развива и аз съм сигурен, че ще просъществува в цял свят и ще стане така, както в момента е в Корея.

Zeerah: В някои държави, като Корея, прогеймърите печелят повече от достатъчно. В Германия и скандинавските страни също има такава тенденция. Надявам се и в България да стане така, но тук турнирите са все още много малко и с нисък награден фонд.

С какво друго се занимаваш?

Insomnia: Засега не работя. Студент съм в Техническия университет в София. Най-голямото ми хоби са компютърните игри, но иначе обичам да ходя по партита и да пия бира с приятели. :)

Zeerah: Уча информатика в American University в Благоевград. Обичам да играя карти и футбол.

Благодаря ви за интервюто и успех в бъдещите турнирни битки и живота.

Интервюто взе Марин Маринов



успех по кривата на червея

Както повечето малки, независими и произвеждащи откачено шури заглавия компании, Team 17 са англичани. Дали това е просто стечение на обстоятелствата и концентрация на производствени мощности точно на Острова, не знам. Знам само, че когато чуя Team 17, в главата ми нахлуват радост и гняв — чувства, породени от поредната партия "Worms", където с някои ставаме по-големи приятели от всякога, а с други се мразим, сякаш сме си бъркали с отвертки в носа.

В началото на 90-те години Team 17 се пръква като застъпник и правоприемник на компанията 17 Bit Software — играта на думи в случая е оригинална като всички хрумвания на хората, стоящи зад фирмата. Тъй като най-популярната конзола тогава е Amiga Commodore и тя е 16-битова, момчетата от 17Bit Software създават идеалните игри за нея плюс онзи допълнителен бит отгоре, който ги прави различни.

Първата игра с логото на новата фирма е Full Contact, която излиза през юни 1991 година. Както подсказва и името, става въпрос за онези

супер популярни аркадни екшън игри, в които двама персонажи се налагат с цел да открият кой е по-добър и по-велик. След нея следват Alien Breed, Assassin, Project X, Superfrog, Body Blows и Alien Breed 2, които превръщат Team 17 в синоним на яко забавление. Не е нужно да си специалист, за да ти стане ясно, че компанията за дълбава в разработката и реализацията на игри от вече позалинелия жанр jump'n'run. През първите години идва и естествена награда — софтуерна къща на 1993 година, като поделят приза заедно с Electronic Arts.

До 1995 година светът беше едно сравнително спокойно и лишено от истински киберпредизвикателства място. През споменатата година обаче се появяват първите "Worms". Червеите трупат светкавична популярност. Те са дебилни, тъпи и със склонност към самоубийство. Но вършат всичко това с такава отдаденост, че стрелката на емоци-метъра постоянно подскача от едната в другата крайност. С ръка на сърце трябва да признаем — успехът на Worms нямаше да бъде същият, ако

Sony не бяха пуснали своя PlayStation и не бяха продали хиляди копия на играта в комплект с хиляди малки спретнати сиби кутии. До днес са реализирани над един милион кутии, пълни с няколко десетки милиона малки миловидни червейчета с динамит в ръка и изпълнени с манга-тъга очи.

Ще проявя и малко субеткивна пристрастност, като ви припомня едно заглавие от миналата година. Става въпрос за играта Stunt GP. В нея играчът поема управлението на супер бързи и супер яки колички с радио управление. Целта е ясна — завърши пръв, спечели наградата и инвестирай в ъпгрейд на возилото. И макар да звучи като нещо особено, Stunt GP е супер здрава игра, издържана в стила на Team 17 — с много цветове, емоции и чиста проба забавление.

А какви са бъдещите ви творчески планове — би попитал някой момчетата от Team 17. Как какви — повече червеи в перспектива и по възможност от всяка достъпна геймджаква — конзола, Gameboy Advance или компютърния монитор.

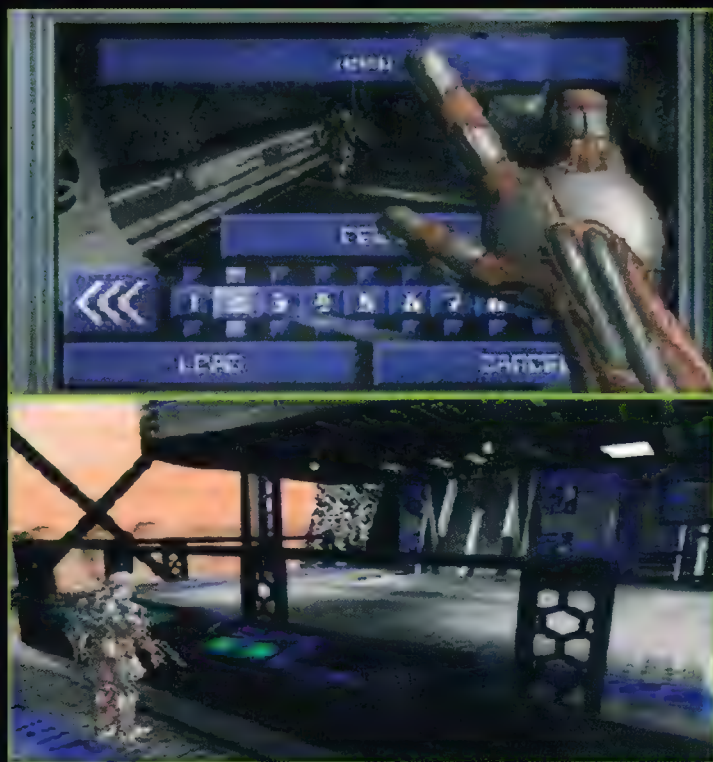
Александър Бойчев



Имаше няколко игри в началото на 90-те, които изпревариха времето си с години. Две от тях бяха System Shock и BioForge. От чисто геймърска гледна точка и двете имаха прекалено сложно управление и изискваха тонове RAM от тогавашните 386-ци. Затова много геймъри ги прескочиха и се задоволяваха с Doom, без да разберат какво удоволствие изпускат.

BioForge се възползва от този период в началото на 90-те, когато CD-ROM-ите дадоха много дисково пространство на студиата и те започнаха да включват все по-често различни типове медия в игрите си. Тогаваша за миг се появи и (слава богу) изчезна жанрът от игри, наречен "interactive movies". Това бяха онзи тип "игри" подобни на аркадните кашони, които вместо джойстици имат два патлака, висящи на усилен кабел пред екрана. Странно защо именно на кутията на BioForge се мъдри надписът Origin Interactive Movie, въпреки че тази игра е много-много повече от това.

Та в далечното бъдеще нашата раса колонизира голяма част от Галактиката. Човешката природа не се променя, въпреки това правителството е застрашено от култ на религиозни фанатици, наречени Мондити. Те вярват в ускоряването на еволюцията чрез технологиите. Крайната цел е активно търсена от злия доктор Масаба. Въоръжен с последната биологична и нанотехнология, както и с кръгъл трион, той извършва ужасяващи експерименти на тайна база на мондитите. И за да се усложни сценарият, тази база се намира на планета, където остатъците на отдавна загинала извънземна раса токущо са открити. На всичкото отгоре археологичното изследване на извънземните се извършва паралелно с експериментите. А целта на експериментите е да се състави киборг-убиец. След като до момента всички опити са 100% провал, обектите са уловени и заключени. Стартият на играта е със зашеметяваща за времето си графика, която след като остави играча в собствената му килия, го кара да се почуди къде свършва интрото и къде почва истинската игра. Тук се включваш ти. Първият доста интересен въпрос е и кой е главният герой, след като паметта му е изтрита в процеса на експеримента. Доктор Масаба не е имал много време и те е закръпил



като полу човек-полуробот с почти равни части от метал и плът. Цялата история навява много на Робокоп.

Настроенето се подава от 30-страничен личен дневник под формата на файл, който хронологично обяснява пристигането и посегателството върху личността на офицер на охраната.

Въпреки че в началото BioForge изглежда като нелинейна игра, впоследствие се оказва абсолютно линейна. Погледнат на най-ниско си логическо ниво, BioForge е съставен от серия от пъзели, подобни на квест, но с елементи на екшън. Всеки пъзел се състои от няколко стаи, няколко герои, с които очевидно трябва да се сбиеш, и няколко интерактивни обекта.

Боят е интересен. Навигацията на играта преминава през много камери (аналогично на Alone In The Dark), като при всяка камера командваш героя с клавиатурата. Битката наподобява Street Fighter, като комбинациите от 2-3 клавиша правят ударите по-елегантни.

Звукът за времето си беше добър, но когато минах тази игра наново, открих, че просто се залага на определени фрази. В края също имаше разочарование — след като преминеш през хиляди загадки и умреш стотици пъти, все пак не разбираш кой си и защо са те избрали на тази мисия. Нямах и шанса да хванеш лошия.

P.S. BioForge може да се намери на няколко руски сървъра. Егин от тях: <http://www.kmzpub.ru/games.asp?Stat=dl&idg=1109>

Еленко Еленков



ПЪР ПРОЗОРЦИТЕ ЦВЕТА - ЦВЕТА НА ПИКСЕЛИ

Desktop wallpaper-ume - нещо повече от просто мапету

Както и друг път е ставало дума, desktop мапетите, известни още като wallpapers, съвсем не са просто някаква картинка под всички прозорци. Те не само придават смислен и завършен вид на графичната среда, а често отразяват настроението на съответния потребител (т.е. твоего, братле). Темата съвсем не е нова, обаче за щастие винаги актуална. Може да звучи странно, но за мен всеки уважаващ себе си интернет потребител би следвало да отдели време както за външния си вид, така и за редовното опресняване на wallpaper-а, а ако има време - за настройки и разкрасяване по самия интерфейс на графичната среда. А освен всичко останало подобен род занимания могат да се разглеждат и като своеобразна промоция на художниците, които в повечето случаи предоставят творбите си на дигиталното общество за без пари (въпреки че по моему са доста по-стойностни от, да речем, последния албум на Britney). По подобен начин мислят голям брой активисти, които поддържат сайтове с материали за "разкрасяване" на компа. И такива (сякаш в подкрепа на казаното по-горе) има доста.

Deskmod

www.deskmod.org

Не може да се говори за абсолютен лидер, тъй като подобните сайтове са натъкани със съдържание, но ако някой ме попита "откъде да си взема готин Wallpaper", категорично ще го пратя да провери първо deskmod. Сайтът има интересна история - преди време все пак беше абсолютният лидер, но по някаква зло-

щастна случайност собствениците му загубиха цялата база (гръмнал хард или нещо подобно) и бяха принудени да затворят страницата. Когато deskmod се завърна, успя за учудващо кратко време да навакса и в момента отново е един от най-тачените портални сайтове за безплатен графичен пълнеж.

GFX Artist

www.gfxartist.com

Понагна ми съвсем наскоро, но с наистина добрите артисти, които представя, и приятния синкаво-лилав интерфейс се очертава да бъде класиран в top-3 на класацията. Един от малкото сайтове, на които ще откриете интервюта с хора от хай-лайфа на графичната индустрия, които са били направени на тазгодишното ECTS. В Elite Members галерията пък определено има неща, които карат човек да се взира в екрана и да мига невярващо. На сайта се намират още връзки към интервюта с видни творци, новини от света на мултимедията, трейлъри, ревьюта на книги по темата, туториали за рисуване.

Rasterized

www.rasterized.org

Един доста мрачен сайт, който прилича по-скоро на електронно списание, отколкото на горните два — на портал за дигитални артисти. Мотото "redifining art in the digital culture" подсказва на посетителите, че става дума за автори с напредничащо мислене и на пръв поглед странни идеи за изкуство. И в действителност работите, публикувани на rasterized.org, са странни, абстрактни творби на изгряващи автори, които

заслужават вниманието на по-широка публика.

deviantArt

deviantart.com

Макар и друг път на страниците на PC Mania да е ставало дума за този сайт, не може да го пропуснем мимоходом. DeviantArt е вероятно най-голямото активно действащо общество на дигитални артисти в мрежата. На страницата има всичко, което може да се нарече "графична творба" — от курсори, през скинове за winamp до фотоманипулирани wallpaper-и. Избягвам да го посещавам често, защото винаги ми излиза по няколко часа от свободното време.

Razor Art

www.razorart.com

Сайт, който би могъл спокойно да бъде окачествен като графичен аналог на добре известния технически портал Slashdot. Кратки новини, тука там представяния на артисти, като цяло — за хора с повечко свободно време.

Chapter3.net

Това е сайт-портфолио на Йенс Карстон. Както повечето такива сайтове, съдържа информация за него и няколко десктопа, които може да изтеглите.

Looroll

<http://www.looroll.com>

"Loo" е древна британска дума за тоалетна, а "roll" — ролка. Заедно правят тоалетна хартия. Сайтът се самоиздържа (с помощта на малко реклами) от група дизайнери, които, както много други, са си поставили за цел да украсят екраните на хората по света. Правят го доста добре — Looroll раздава над 10000 мапета всеки ден, като едва 3 процента от предложените идеи достигат до сайта. Според четиримата дизайнери, които го поддържат, сайтът за 2 години е видян от 13000 души.





Ra's page

www.raspage.com

Личната страница на Ра е това, което бих искал да имам за лична страница. Уви, освен че нямам време да поддържам хотераге, не мога и да рисувам подобни изродии. Мрачни, с изписана болка по лицата, грubi, вулгарни и въпреки това невероятно въздействащи. Авторските творби на Ра са все още единствени по рода си, наистина.. А те крещат в лицето — "ето виж, това е, което ще имаш през 21-ви век, продължавай с прогреса в същия дух".

Breed

www.breedart.org

Breed е нещо като електронно списание, което представя колекции

от творби на независими автори в броевете си. Отново се залага на необикновеното и новаторското като във всеки брой се разполагат по няколко дузини странни картини. Към сайта има прикрепен форум за връзка с авторите, а хората, които го поддържат, определят Breed като некомерсиална европейска артгруппировка.

www.zeldman.com/desktops/

Джефри Зелдман е противоречива фигура. Уебдизайнер със собствен сайт от 1995-та година насам. Освен красивите десктопи в няколко размера тук се намират тонове икони и пиктограми. Сайтът има връзки към други такива за дизайн и статии за уебстандарт и полезни неща.

www.desktopimage.com

Сайтът представя обединение на дизайнери, чиято единствена цел е да представят по-добре начините, по които може да бъде облечен един десктоп. Възможност за абонамент към мейл-листа и лесен достъп до няколко "екрана". Освен десктопите сайтовете свързват към официалните сайтове на отделните дизайнери, като по този начин предлагат много допълнителни гледки.

Abnormis :

birth.chaos.rebirth.ad.infinitem
www.abnormis.com

Напълно функционален портал, добре натъпкан с каквото може да се сети човек. Доста приятен, неангажиращ интерфейс и професионален поглед към авторските творби. Новини от света на дизайна и графиката и поглед отблизо върху повечето електронни издания на тема дигитална рисунка. Сред новините правят впечатление ревютата на програми и инструменти за създаване на илюстрации. По личната ми скала заслужава едно-две посещения на седмица.

Георги Пенков, Еленко Еленков

ОТВОРЕНО ПИСМО

Господин Папазян, Вашата фирма "Пулсар" продава и до този момент софтуерните продукти "НОММ III" и "НОММ IV". Всеки компютърен клуб в страната е закупил от Вас или Ваш дистрибутор тези заглавия. Вие знаете, че компютърните клубове ги закупуват, за да ги отдават под наем.

Тъй като по българското и международно авторско-правно законодателство отдаването под наем на обект на авторско право може да бъде извършено единствено с изричното съгласие на правноносителя и се различава от правото този продукт да бъде продаден на краен потребител, Ви питаме **"Има ли Вашата фирма разрешение от ZDO (издател на тези заглавия и единствен носител на имуществени авторски права върху тях) да продава тези софтуерни продукти с цел отдаване под наем?"**

Разпространяването на развлекателен софтуер с цел отдаване под наем, без да е налице необходимостта по закон съгласие на носителя на авторското право за това, Ви прави нелегален разпространител на компютърни игри и спрямо Вас могат да бъдат приложени всички необходими мерки, предвидени в българското законодателство по отношение на т. наречения **"ПИРАТСКИ СОФТУЕР"**.

НА ВНИМАНИЕТО НА КОМПЮТЪРНИТЕ КЛУБОВЕ, ЗАКУПУВАЛИ КОПИЯ ОТ РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР ОТ ФИРМА "ПУЛСАР". ПОТЪРСЕТЕ ЗАКОНОВИТЕ СИ ПРАВА!

Всеки един компютърен клуб, закупил софтуер от тази фирма, се нуждае от документ, потвърждаващ съгласието на автора за използване на същия за отдаване под наем. Вие нямате право да го отдавате под наем, просто защото сте закупили като индулгенция копия на играта и притежавате фактура за същата. Имате право да изискате документ, удостоверяващ правото на разпространителя да Ви я продава с цел отдаване под наем.

Всеки собственик на игрален клуб, закупил тези продукти с убеждението, че получава право да ги отдава под наем, би могъл да реализира законовите си права като потърси съответната гражданска отговорност за претърпени вреди от страна на фирма "Пулсар", която умишлено и в противоречие с каквато и да е търговска етика го е въвела в заблуждение относно пригодността на продуктите за използване в компютърен клуб.

Господин Папазян, **положението на фирма монополист, всяваща респект у всеки собственик на клуб, не Ви дава право да въвеждате клиентите си в заблуждение (деяние, наказуемо по българското законодателство). Да не заявите на клиентите си и носителите на авторските права върху продукта, че клубовете купуват по 5-6 копия, за да ги препродават, а не да ги отдават под наем. Моля, просто платете на ZDO правото за отдаване под наем и го преотдайте на клиентите си. Ако Вие не желаете или те вече са Ви отказали, моля, изтеглете от пазара непригодния продукт и го заплатете на клиентите.**

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ

Здравейте, отново за поредна среща върху страничките с бледосин оттенък! През този месец пощенската кутия се пръскаше по шефовете от писма, кое от кое по-любопитни. Дойде есента, хората се заседяха повече по домовете и започнаха да пишат писма. Любопитно развитие сполетява форума на нашия сайт. От силно дискутираните преди теми, свързани с аргументи за и против Counter-Strike, днес преобладават общочовешки въпроси като: "Кога загубихте девствеността си?" или "Как беше първия път?" А уж хормоните полудявали през пролетта.

Сашо Бойчев

СВЕТЪТ Е ФУТБОЛ

Здравейте "PC MANIA"-ци !!!

Пише ви фен, който ви следи през последните 2 години и горе-долу редовно купува вашите броеве! Постоянно правите най-доброто, а именно представяте игри от всякакви жанрове, давате кодове, интернет сайтове и т.н. Все пак не можете ли малко повече страници да отделяте за спортни игри и особено футболните симулации и мениджъри??? Имам и още 2 въпроса към вас:

1) През 2000 и 2001 г. в октомврийските ви броеве имаше статии за мениджъра на EA SPORTS-F.A.P.L. Manager, сега обаче го няма! Да не би TOTAL CLUB MANAGER 2003 да е нещо като продължението му или...?

2) От сайта ви разбрах, че демото на Championship Manager 4 ще излезе на 24.10.02! А знаете ли кога е премиерата на пълната версия???

...и за край FIFA-та май малко са я пооплескали – не е с много подобрения, но пак ще е №1 за мен! А за вас???

Thank You, People
Влаго 17г., ШУМЕН

Спортните игри, Влаго, и нас ни кефят, в частност мен също. Отделяме за тях място тогава, когато те се появяват. Иначе, съгласи се, ще тънем в догадки и празни приказки. Total Club Manager 2003 е новият проект на EA Sports, наследил цитирания от теб мениджър. Като игра няма нищо общо с досега излизалите заглавия, а е англоезичният вариант на популярния немски Fussball-manager, загинал по продажби в родината си Championship Manager на Eidos. Четвъртата част на последния се забавя, но не фатално. Официалната дата за поява е началото на декември, така че съвсем скоро ще можем отново да се потопим във футболни страсти. Лично аз отново си инсталирах CM 2001/2002 и пак много ми хареса. Лудница е тая игра, ей!

ДРУГАРСКА КРИТИКА...

Здравейте, PC Mania-ци,

Как е горе в небето? Е, няма да ви хваля, а ще ви критикувам, че ако започна с всичките ви добри страни, ще сваляте писмото цял ден. За PS2 страниците няма да говоря, плакатите обаче са ви слабата страна. Да речем за Mafia-та защо не пуснахте хвърчащо листче, а за WarCraft-а поне още един, моя елф в гжоба си мога да го прибера (с известно количество търпение и широки панталони). Дотук с лошото (идва лошото, както казва един мой учител).

Ах, да знаете как ми липсва оная двойка извънредни броеве от '99. Бяха супер (и плакатът беше жесток между другото :-). Дали не може да пуснете нещо такова за Нова година, да речем. А, сега имам няколко въпроса към вас:

1. Имам щайга Pentium 233 Mhz, 64 RAM, 4 MB video и исках да попитам дали ще ми тръгнат Sudden Strike

2 и Icewind Dale 2, тъй като сте писали изисквания, същите като на моя комп – 233, 64? Или може би трябва да се разбира и едно Geforce-че с 32Mb video?

2. Откъде мога да си сваля rom-ове за Callus, WinKawaks, NeoGeo и гр.

3. Не знам къде са ми били очите, обаче преди месец прочетох статиите за Pen'n'paper (не се смеете, просто ги бях пренебрегнал "О, к'во е това? Не е ли геймка? Все едно, по-добре да утрепя още веднаж Diablo". Грешка. Голяма грешка. И сега си търся D&D, но сайтовете за free download, които сте дали в статиите, не бачкат. Ще ви помоля да ми дадете малко help, а и Ендивала се е изпарил от бугките. Славейков, Славейков, ето ме, аз уга!

Това е всичко от мен. Нека още дълго време конкуренцията да ви диша прахта (ще си почистват гробовете с Kalgon – онова от рекламата с котления камък).

Юлиян

P.S. Съжалявам, че писмото излезе толкова дълго. Знам, че сте затруднени от други ваши фенове. Sorry!!!

Изобщо да не се притесняваш за обема, Юлияне. Аз ще се опитам да бъда максимално кратък, колкото и понякога това да ми се струва невъзможно с оглед на словесния водопад, извиращ изпод пръстите ми. Не знам защо изпитваш толкова носталгия по извънредните броеве. Все пак, признай го и ти на глас, оттогава минаха близо две години, през които в 24 редовни книжки ти (а и другите) получавате най-доброто от най-доброто — и знам, че скромността в този случай би била излишна. Колкото до хардуерните изисквания — лично аз се съмнявам доколко добре ще вървят споменатите игри на подобна конфигурация. Не забравяй, че става въпрос за минимални изисквания. Лично според мен производителите ги определят, за да си пуснеш играта на старата шайга, да се издразниш и бързо-бързо да идеш да си напазаруваш няколко гухахерца повече. Цитираните от теб ROM-ове бяха обект на специален материал в началото на тази година. Колкото до хартиените ролеви игри — не за първи път линковете по тази тема предават интернету дух след има няма няколко седмици. Причината трябва да се търси в съдържанието им — в много случаи става въпрос за неоторизирано копие на печатни книги и т.н. Така че — който търси, намира. А Ендивал не е свършил, а се е разпродал. Има разлика.

...И ПРОСТО КРИТИКА

Привет на PC Mania,

Възмутен съм от две неща в последния 54 брой! Ще си кажете, ама как? Та ние цели дни и нощи се грижим за благото на нашия читател! Това е вярно. Статиите са като статии, игрите като игри, репортажите като репортажи. Е, да, ама има и изключения!

Първо, това с Diablo теста е меко казано тъпо. Едно, че е откровено хамав, второ че е предназначен

единствено и само за Diablo фенове, а не за хора, които искат да разберат гали са такива! Нищо, че е на майтап, но фактът си остава факт.

Второ, страница 65, материал "Има и такива линкове", втора колонка, долния край. Господа пишещи! Първо да изясним, че не съм никакъв върл фен нито на Star Wars, нито на Star Trek. Но да кажеш, че две от иконите в киното и телевизионната индустрия са "отвратителни", подлежи най-малкото на линч! Да се съобщи и въпросният да се изправи срещу хорския гняв (просто трябва да има такъв)! Толкова с възмущенията. Искам да изкажа своята почит към вас, че сте във от всякакъв консерватизъм във всичките му аспекти. Радвам се, че отговаряте дължимото (и не чак толкова) на всяка една геймърска (или не) платформа (достатъчно известна). По отношение на цена/качество конкуренцията (засега) губи от лидера PC Mania.

Сега малко молби. Първо (тази е гореща), в брой 48 гражданинът Min Но поиска плакат. Дами и господа, той беше "хентай" (плаката ге). Не можах да разбера наистина ли презърнахте идеята или не! В брой 50 Иван Беров отново похвана темата. В отговора си Сашо Бойчев не спомена нищо специално по въпроса. Аз да си призная честно съм страшно заробен от този стил във всичките си разновидности. Разбирам много ясно, че един такъв дигиблюс плакат ще ви коства (поне) една червена точка на корицата с цифричката 18. Но една секси аниме мадама, мисля че е напълно по силите ви. Ужасно съм заинтригуван, затова ви моля да се замислите сериозно (ама много) и да известите. И второ. Напишете (ако искате естествено) в рубриката "Ретро" за играта "Canon Fodder" (коя да е от двете части). Мисля, че го заслужава.

Засега това от мен. Пиша ви за първи път и надявам се не за последен. И нека подчертая, че за мен отговорът на писмото ми е важен и ако не се публикува (случват се такива неща), ми пратете мейл.

Благодаря ви предварително
Влаго Велев

Уважаеми Влаго, лично аз съм щастлив, когато хора като вас изпращат писма до нашата кутия. Най-малкото вие сте от онези млади хора, които инвестират ум и време в изчитането и анализирането на нашия труд, което безспорно е нужно. Ще запазя поставения от вас стил и ще се помъча да ви отговоря. Не знам защо така яростно се възмущавате на теста за Diablo. Както и вие самият казвате, той е забавление и "на майтап". Всъщност, ако вътрешно се тормозите и не сте сигурен дали сте или не сте фен на Blizzard-овото произведение, то със сигурност мога да ви кажа, че никои друг тест освен малко джигджи-бигжи — в смисъл на битка, няма да разреши дилемата ви. И тъй като казвате, че не сме консервативни, ще си позволя и така да защита автора на редовете, свързани с "Междוזвездни войни" — иконите на поп културата не са това, което бяха. Освен това ще повторя и дори потрета — свободата на мнение е суверенно право. А дали сериалите са отвратителни или не — времето е показало кой крив и кой прав.

Желанието за аниме плакат е донякъде неизпълнимо по цитираната от Вас причина — червена точка на корицата. В настоящия брой донякъде сме проявили смелост и бихте могли да разгледате (естествено, цензурирани) картинките от аниме игри като Kana: Little Sister или Water Closet.

И още един съвет — оставете покорството и бъдете неконсервативен като нас. Това първо. А второ, пич, зарежи деловия тон, а? :)

Orbinet

Интернет карта

ОТ 100 ДО 400 часа	препоръчителна цена 50 лева
ОТ 38 ДО 152 часа	препоръчителна цена 20 лева
ОТ 18 ДО 72 часа	препоръчителна цена 10 лева
ОТ 8 ДО 32 часа	препоръчителна цена 5 лева
ОТ 4 ДО 16 часа	препоръчителна цена 3 лева

Orbital

свързва хора с идеи

PC Mania Top 10

Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg



Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC-PS и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R - от 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH

NEC Technologies

CREATIVE

GRAVIS



Безплатни консултации и монтаж!

PC MANIA TOP 10

Какво играхме през август?

1. WarCraft III	20.63 %
2. Mafia	13.80 %
3. GTA 3	11.40 %
4. Championship Manager 2002	9.60 %
5. Diablo II: LoD	7.43 %
6. BroodWar	5.78 %
7. Counter-Strike	5.48 %
8. Jedi Knight II	3.60 %
9. Neverwinter Nights	2.93 %
10. FIFA World Cup 2002	2.40 %

И през изминалия месец първенецът в предпочитанията на играчите се наричаше WarCraft. Сагата за хора, орки и още нещо постигна убедителна преднина пред конкурентите си. Истинската сензация предизвиква обаче вицешампионът. Съвсем заслужено, с оглед на безкрайно позитивните му качества, там открихме екшъна с елементи на автордео и вентета Mafia, успял да изпревари на финалната права следващия го по пети-те GTA 3. Първата тройка може да послужи и като обективно мерило за състоянието на пазара за игри, тъй като и в трите проекта са инвестирани купичка пари. Очевидно те оправдават усилията на създателите си. Играчите пък поемат жадно новопредложените им предизвикателства.

Продължава да озадачава перфектното представяне на Championship Manager 01/02. С ръка на сърце авторът на тези редове си признава, че е един от верните фенове на поредицата и в началото на октомври "изкопа" своето копие на футболния мениджър, усетил свежия прилив на мениджърска енергия след стартирането на европейските турнири и първенства. Официалната дата за появата на Championship Manager 4 е 6 декември, така че готозава не ни остава нищо друго освен да четем цяла нощ статистики за футболисти и да планираме единствената успешна тактика за прогрес на отбора.

Diablo е пети. Някогашният абсолютен шампион удържа постъпите към върха, като малката му победа е предимството от 26 гласа от следващия го по петите Counter-Strike. Или Counter-манията е отслабнала, или просто истинските контри похват професионално и по (анти)терористки съдържано към толкова банални отговорности като гласуване в чарта на PC Mania. Между тях отново сякаш от небитието гордо намига StarCraft с репликата "Ни мъ забравяйте, дяговото, ни мъ забра-

вяйте..." Няма, дяговото, със сигурност ще те помним поне до излизането на StarCraft 2 или до PC реализацията на StarCraft: Ghost (по този въпрос малко по-напредък.).

Jedi Knight II достигна сегмото място сякаш на шега. Силата на силата беше усетена от повече хора в сравнение с RPG-динамиката на Neverwinter Nights. Каквото и да си говорим обаче, Neverwinter Nights е от по-добрите RPG заглавия, излизали напоследък, и може би заслужаваше по-добра участ от предпоследно, деветото място. Най-накрая е време и за малко футбол. Наистина малко футбол, като силната ми надежда е, че през следващите месеци ситуацията ще бъде коренно променена с появата на FIFA 2003. Дали?

АНКЕТА

Как ви се отрува играта за StarCraft: Ghost?

Мамка му, Blizzard измамиха	
PC геймърите	25.89%
Добре де, ама кога ще излезе за PC?	18.39%
Тактически екшън ли? Искам StarCraft 2	15.89%
По-добре да беше add-on за WarCraft 3	12.14%
А къде ми е новото Diablo?	10.71%
Жестокост! Най-после екшън в света на StarCraft	10.36%
Кибермацката Nova е страшно парче	12.12%

Вестта за нов проект на Blizzard съвсем естествено взриви новинарските сайтове и предизвика небивал възторг. До един момент, когато мненията се разделиха на два лагера. Причината – StarCraft 2 ще излезе първоначално в конзолен вариант, а едва по-късно (при това все още не съвсем сигурно) – във формат PC. Реакциите от нашето допитване показват, че рогните геймъри са безкрайно недоволни от подобен сценарий. Причината за това обаче не е в самия PlayStation или Xbox, нито пък в качествата на играта, която все още е в твърде ранен стадий. Причината по-скоро е в... липса на алтернатива. При положение, че в България броят на продадените конзоли не надхвърля броя на продадените копия от WarCraft III за една седмица, съвсем естествено изглежда и неодобрението в тази насока. Затова пък по света конзолите отдавна надминават PC игрите по продажби. И това е естественият път на развитие. Независимо дали ни харесва или не.

И през следващия месец първата спурка в киберпространството се нарича www.pcmnia.bg. Очакваме ви!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	46.80 лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонира

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията.
Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к. "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к. "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: Вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Болна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.



Какво е E-Card?

E-Card е универсална карта, даваща ви възможност да ползвате:



Интернет достъп през над 20 доставчика

Провеждане на международни и междуградски разговори, спестявайки от 20 до 60%

Два национални номера за достъп до Интернет - 0134100 и 0133

Достъп до платени услуги в Интернет

Пълна on-line статистика за вида на ползваните услуги и изразходваните средства



club
INFERNO

Клуб INFERNO, PCMania и InterBGcom организират:

Коледен Counter-Strike ТУРНИР

21.12.'02 1500 лв.
www.club-inferno.com

4 квалификации

26 ноември 09
23 ноември

07 декември



200 лв. награден фонд за всеки турнир. Отборна такса за участие: 25 лв.



Може да си изрежете обложка за гуска!



БРОЙ 11 (55), НОЕМВРИ 2002

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широу
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спаниев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славеилов" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова
Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
<http://www.headoff.com>

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат

PRINT BY **ДЕЛТА** + www.deltaplus.net
ДЪЛГОПЪТОВ И СЪС 032/ 630-642



АКТУАЛНИ ПРОМОЦИИ:

- **Национален 0133**
0.26-0.48 лева/час
(в зависимост от часовия диапазон) до 15.11.2002 г.
- **Lirex Net** (София)
0.26 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Lirex Net** (Пловдив, Варна и Бургас)
0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Vol BG (Къб га е)** - в диапазона 00:00 - 22:00
0.26 лева/час до 01.08.2002 г.
- **APPLET** (София) - 0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **ProLink** - 0.27-0.34 лева/час до 15.09.2002 г.

За актуална информация относно промоциите на Интернет доставчиците
в e-card погледнете www.e-card.bg

ТАЛОН

COUNTER
STRIKE

ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

club
INFERNO

60
computers

GeForce 2 GTS
Pentium III 733, Sony 19"
BAR, AIR-CONDITION
COPY CENTER

Цена за 1 час: 1 лв.
Сутрешна мрежа: 8.30- 11.00 - 1 лв.
Нощна мрежа: 12.00- 08.00 - 4 лв.
Комбинирани промоции за
сутрешна + нощна мрежа
www.club-inferno.com

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

Спечелете с e-card

Елате в клуб Inferno

Warcraft III

2002 FIFA World Cup	77,00 лв
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,90 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	69,95 лв
Army Men RTS	49,95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	73,00 лв
Black & White	69,95 лв
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,99 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	73,00 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	69,95 лв
Civilization: Call to Power	19,90 лв
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	44,99 лв
Dark Reign	19,99 лв
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	34,99 лв
Delta Force: Task Force Dagger	44,99 лв
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	54,99 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,99 лв
Die Hard: Nakatomi Plaza	69,95 лв
Empire Earth	69,95 лв

Europa Universalis 2	69,95 лв
Extreme Biker	24,00 лв
F1 2001	69,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,90 лв
Global Operations	59,95 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control +	
Ground Control Dark Conspiracy	24,00 лв
GTA 3	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3	
(Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	73,00 лв
Heroes of Might and Magic IV	59,99 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	49,95 лв
Heroes of Might and Magic Platinum	
(Heroes I, Heroes II, Heroes III: The Price of Loyalty, Heroes III: The Restoration of Erathia, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death)	59,95 лв
Hidden and Dangerous	29,99 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld: Cataclysm	39,99 лв
Hype: The Time Quest	24,00 лв
IL-2 Sturmovik	69,95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв

LEGO Football Mania	49,99 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mafia	83,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	79,95 лв
Might and Magic IX	69,95 лв
Morrowind	79,95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy	
(Myst, Riven, Myst III Exile)	73,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
Nox	15,00 лв
Nuclear Strike	15,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Prisoner of War	73,00 лв
Pro Rally 2001	24,00 лв
Quake II Xplosive	29,99 лв
Quake III Arena Gold	59,95 лв
Real Myst	39,99 лв
Return to Castle Wolfenstein	
Special Edition	59,95 лв

Rune	73,00 лв
Schizm	39,90 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam: The Second Encounter	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	29,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Spiderman	79,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Challenge	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,90 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	44,00 лв
Tony Hawk's Pro Scater 3	83,00 лв
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77,00 лв
Tropico Gold	63,00 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournament	29,00 лв
Ultimate Doom	27,50 лв
Vampire The Masquerade	29,99 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	54,00 лв
Xplosive Top 10 SEGA Games	
(10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon	
(официално допълнение за Zeus)	39,99 лв



DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

44,99 лв.

Поредицата Delta Force никога не е изглеждала по-добре – нови сингълплейър мисии, нови оръжия, нови мултиплейър игри!

*Standalone версия – не изисква Delta Force Land Warrior или коя да е от предишните Delta Force игри.

С ръководство на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BATTLEFIELD 1942

Най-интригуващото мултиплейър заглавие за годината, издържано в духа на Medal of Honor: Allied Assault!

73,00 лв. 2 ДИСКА



THE THING

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PLATINUM EDITION)

Това не е просто компилация, това е история! Включва: Heroes of Might and Magic, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III: The Restoration of Erathia, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death – пълни версии на шестте игри, които променят завинаги представите ни за стратегическите игри. Само за истински Heroes ценители!

59,95 лв.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

Приключението продължава! Петима легендарни герои трябва да открият могъщи артефакти преди да се обединят за последната битка с един непознат досега, демоничен злодей – лудият магьосник Хексис. В масивни кампании с повече от 20 нови карти, 4 оригинални фантастични създания, 16 изцяло нови артефакта, нов, възбуждащ фентъзи саундтрак.

49,95 лв.

SOLIDER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Solider of Fortune 2, която е продължение на една от най-добрите игри на 2000-та година, предлага на играчите се погмурат в един изключително реалистичен изграден свят с интригуваща история и с невероятната графика на Quake 3 енджина. Влезте в ролята на Джон Мукинс, военен консултант към свръхсекретна антитерористична организация. Ще трябва да изпълнявате най-различни мисии – от освобождаване на заложници и събиране на информация до фронтални атаки и покушения.

83,00 лв.



GRAND THEFT AUTO III

Очевидно престъплението се заплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити. Предоставяйки ви абсолютна пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на телсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77,00 лв. 2 ДИСКА

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

+ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ 69,95 лв.

Без съмнение Warcraft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепенна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, злоещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

Безплатен неограничен интернет достъп (позволяващ on-line игра) до края на годината за всеки, закупил оригинално копие на Warcraft III.



НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

С всеки закупен 6 броя Warcraft III получавате Hi-Fi слушалки Philips.

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Маклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразявате дали това е най-добрият начин да прекратите Коледа.



2 ДИСКА 79,95 лв.

SPIDER-MAN

Ухапан от генетично променен паяк, младият Питър Паркър ненадейно се събужда със супер умения, сред които шесто чувство, предупреждаващо го за опасности, възможност да пълзи по стени и тавани и други. Влезте в костюма на току-що "родения" Спайдър-мен и се впуснете в битка със силите на зло в 48 зашеметяваща 3D модела на Ню Йорк Сити. Плъзгате, скачайте и хвърляйте мрежи сред висините на небостъргачите в търсене на престъпници и злодеи. Изправете се лице в лице във фантастични въздушни двубои срещу най-големия си враг – Зеления доблин.



WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славеилов №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славеилов 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА; Ед То Си - ул. Денкозу 24;

Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973 [ПЛОВДИВ] ул. Ангелити 1° 5 (Дешев Център),

тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; [ПЛОВДИВ] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52,

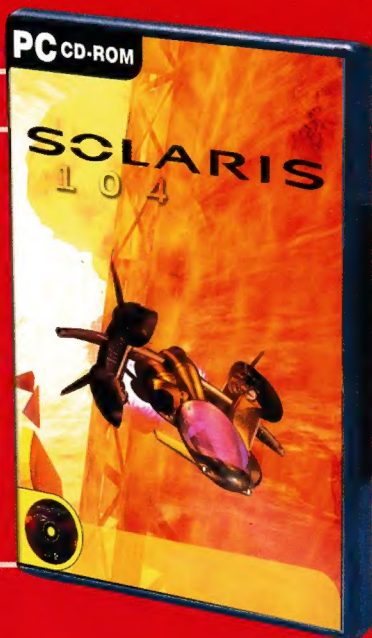
тел. (082) 225 822, [СТ. ЗАГОРА] Викинг Сервис - ул. Х.Д. Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; [МОЛТАНА] ул. Ангел Кочев 30, тел. (096) 25 546, [ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ] ЕТ Нейкейс Бизнес, тел. (048) 913 825, (088) 804 228



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

GRAMIS

ОЧАКВАЙТЕ ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА



Solaris 104

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Вие трябва да влезете в ролята на новобранец № 104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии.

цена: 9.90 лв

излиза през септември



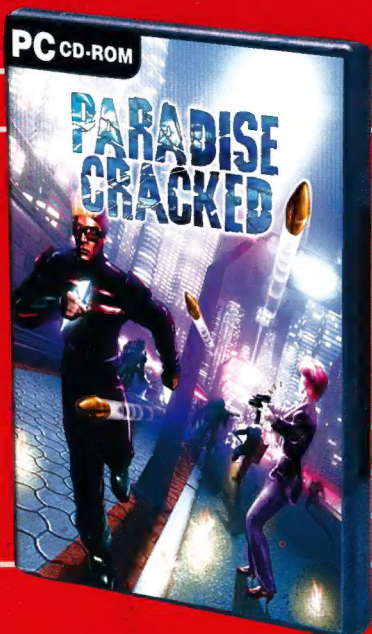
Jazz&Faust

Jazz&Faust предлага не само всичко, което винаги сте харесвали в приключенския жанр, но и красива съвременна графика, гарнирана с различни специални ефекти, и оригинална и интересна история, за чиято развръзка само можете да гадаете в началото.

цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през октомври



Paradise Cracked

В бъдещето учени изобретяват суперкомпютър, който разрешава всички проблеми на хората и превръща земята в рай. Един ден той изчислява, че скоро човечеството ще започне да деградира и стартира опасен експеримент... Сюжетът е вдъхновен от Матрицата, Bladerunner и Ghost in the Shell.

на 2 диска. цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през октомври



Echelon: Wind Warriors

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от най-добрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете над 50 нови мисии. Този път ще може да летите и в градове. Много нови юнити и оръжия.

цена: 19.90 лв

изцяло на български

излиза през ноември

www.gramis.com

GRAMIS

Всички игри можете да закупите от онлайн магазина на PC Mania на: www.pcmnia.bg/magazin

Издател на изброените игри за територията на Република България е PC Mania. GRAMIS е търговска марка на PC Mania. Всички наименования са запазени марки на техните собственици. Поддръжка: pisma@pcmania.bg

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД

Адрес: София, бул. "Янко Сакъзов" № 56
Поръчки: тел/факс: (02) 9 444 570,
943 18 79 и 46 50 63,
e-mail: office@mart.bg
web: www.mart.bg

MART

PC MANIA

[WWW.PCMNIA.BG](http://www.pcmnia.bg)

Headoff

<http://www.headoff.com>